Sony PSP sekce včetně recenzí | Tipy & Triky pro hráče | Vše o Playstation 3

ČÍSLO 1 · ČERVENEC 2005 · 19 Kč

PS2 | PSP, PS3

play on 1

ČASOPIS O VŠEM KOLEM PLAYSTATION

Skvělá cena 19 Kč

15 Recenzí PS2 / PSP titulů:

BATMAN BEGINS
WIPEOUT PURE
GOD OF WAR
MADAGASCAR
MX VS. ATV UNLEASHED
A DALŠÍ

Call of Duty 2

Další volání povinnosti pod palbou našich pohledů

Matrix: Path of Neo

Vyvoleným snadno a rychle v nové hře od Shiny

Soul Calibur 3

Nejlepší bojovka všech dob bude ještě lepší

Exkluzivní recenze!

DESTROY ALL HUMANS!

Válka světů přichází i na PS2. Čapněte PlayON a utíkejte, ufoni jsou vám v patách!

Medal of Honor: European Assault

Poctivá recenze očekávaného superhitu. Vrátil European Assault medaili cti ztracený lesk?

9 771801 304000

NEJČERSTVĚJŠÍ NOVINKY: MGS3: SUBSISTENCE, SQUARE-ENIX POD LUPOU, MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS, XBOX360 VS. PS3 – DALŠÍ KOLO, DARKWATCH: CURSE OF THE WEST, PRO EVO 5, MESAL GEAR SOLID

animovaná mms

skvělá pozadí pro váš mobil

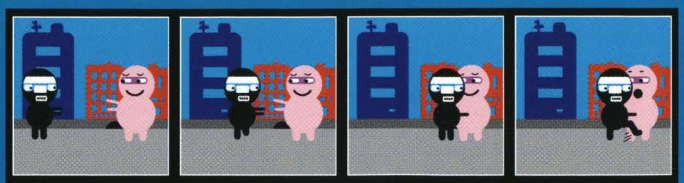
Jak dostat animované nebo barevné pozadí do vašeho mobilu?

Pošlete SMS s objednacím kódem na číslo 900 22 30, například pro "lebku" pošlete PL WXXMA na 900 22 30. Pozor mezi PL a kód vložte mezeru.

Obratem obdržíte SMS s wap odkazem. Klikněte na něj (případně zadejte adresu do wap prohlížeče) a obrázek bude automaticky stažen do vašeho mobilu.

Před objednáním se ujistěte, že máte správně nastavené WAP připojení. Pokud si nejste jisti nastavením jednotlivých parametrů, obraťte se na svého operátora a vyžádejte si nastavovací SMS. Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů. Cena animovaného pozadí 30 Kč.

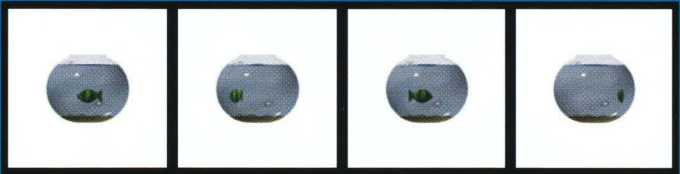
PL WXXMA



PL WADGA

PL WYHFA

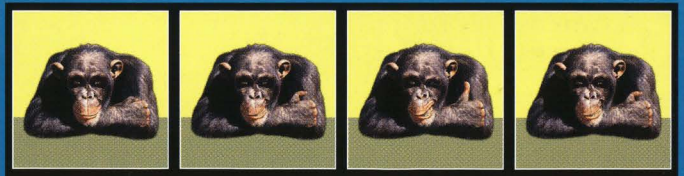
PL WEGGA



PL WGMMA

PL WXIAA

PL WGMXA

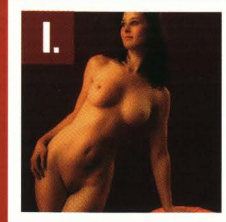


PL WGCRA

Službu provozuje Expansion Group a.s. • Krajanská 338 • Praha 4 • infolinka 723 936 782, PL-pá: 10:00-17:00

nejúspěšnější animace

1.



PL WJCTA

Je téměř jisté, že krásné ženy a displej mobilního telefonu patří k sobě stejně jako noční obloha a hvězdy

2.

PL WERLA

Snem každého kluka je pořádný auto – než bude v garáži, může parkovat na displeji …

3.

PL WTXXA

Malý psík se právě probudil …

4.

PL WWKAA

Tančící koťátko pomalu zmáhá únava …

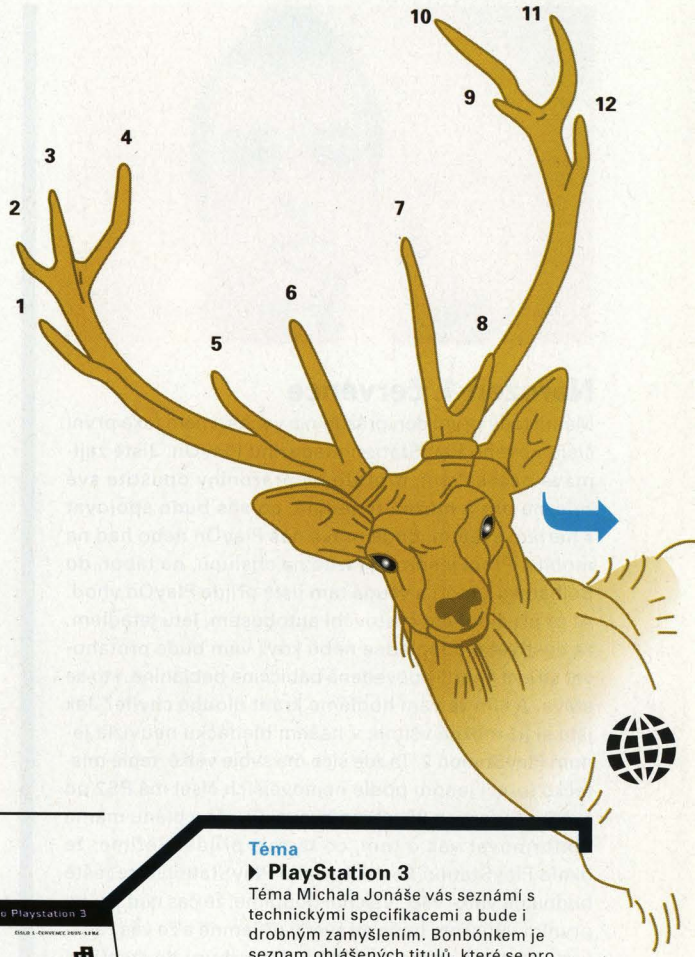
5.

PL WDEYA

Končím, opravdu …

Redakční dvanácterák

1. **AKTUÁLNOST** — Podáváme vždy čerstvé informace z herního dění.
2. **ZÁBAVNOST** — Snažíme se o to, aby čas strávený nad PlayOn byl časem příjemným.
3. **INFORMOVANOST** — Jde nám o to, aby vám naše články poskytovaly veškeré zajímavé informace.
4. **ČESTNOST** — Přebírání cizích článků nebo jiné podlé taktiky nám nejsou vlastní.
5. **KVALITA** — Chceme podávat informace stylově a kvalitně.
6. **NEZÁVISLOST** — Jsme svými vlastními pány.
7. **DOSTUPNOST** — Díky nízké ceně si PlayOn může dovolit snad každý.
8. **ZKUŠENOST** — Naši redaktoři jsou omlácenými borci v ringu herní žurnalistiky.
9. **VSTŘÍCNOST** — Pokud se vám cokoliv nelíbí nebo naopak, stačí se jen ozvat.
10. **SPRAVEDLNOST** — Nebojíme se jít s pravdou ven, ať už je jakákoliv.
11. **KVANTITA** — Nabízíme tolik článků, abyste se bez problému vyznali v herní scéně.
12. **PESTROST** — Každý by si měl v PlayOn najít něco svého.



Na obálce

Pípšou

Matrix: Path of Neo

Neo je mrtev. Ať žije Neo! Shiny sází na jistotu v novém akčním titulu. Pojďte se spolu s Honzou Gabrielem podívat na to, jaké to bude, až se stanete samotným Vyvoleným. Každý den nemáte za přítelkyni Carrie-Anne Moss, se nestává každý den.

Novinky

–

Určitě byste si neměli nechat uniknout náš novinkový servis. Kromě ještě horkých zpráv z herního dění, se vám dostane i pozvánky do Alternativního světa nebo se stanete Malým designérem.

Téma

PlayStation 3

Téma Michala Jonáše vás seznámí s technickými specifikacemi a bude i drobným zamyšlením. Bonbónkem je seznam ohlášených titulů, které se pro PS3 připravují. Pokud se nemůžete dočkat stejně jako my, tak hledejte více na straně 6.

Recenze

Medal of Honor: European Assault

Naše první číslo se nese trochu ve válečném duchu, takže není divu, že hrou čísla je Medal of Honor. Evropskými bojišti pobíhal Tomáš Zvelebil a na straně 22 se dozvíte, jak byl s posledním dílem této slavné série spokojen.

Exkluzivní recenze

Destroy All Humans

Do kin se vřítila Válka světů Stevena Spielberga a to by mohlo zvýšit zájem o emzáckou problematiku. A ještě navíc vychází hra, která je právě v takovém stylu - Destroy All Humans! Tomáš Zvelebil vyhlazuje lidstvo na straně 24 a náramně si to užívá.

play on 1

Šéfredaktor
Lukáš Bašta – basta@playon.cz

Redakce
Michal Jonáš – jonas@playon.cz
Jiří Škrampal – skrampal@playon.cz
Jan Lysý – lysy@playon.cz

Stálí autoři
Jan Gabriel – gabriel@playon.cz
Tomáš Zvelebil – zvelebil@playon.cz

Jazyková korektura
Kateřina Rudčenková
Marek Kuchařík

Art director
Jindřich Zvelebil

Inzerce
Petr Bárta – barta@mediaron.cz

Kontakt
Tel.: +420 723 936 782

ISSN 1801-304X
registrace MK ČR E 16045

Tisk: Bohemia Print, a.s.
Vinohradská 182, Praha 2
Distribuce: První novinová společnost, a.s.

Vyšlo 30. 6. 2005 ve vydavatelství Mediaron s.r.o.,
U habrovky 247/11, Praha 4
Příští PlayOn vyjde: 1. 8. 2005

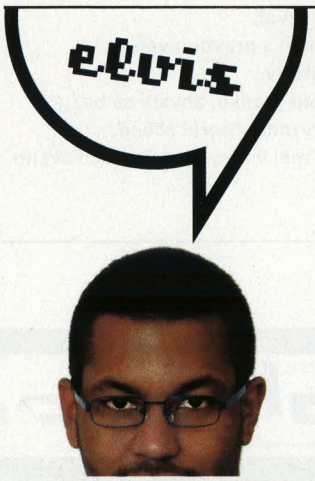
Narozen 1. července

Máme tady první den prázdnin a vychází nám také první číslo nového PlayStation magazínu PlayOn. Jistě zajímavé načasování, protože na prázdniny opustíte své železné oře a možná to jediné, co vás bude spojovat s herním světem, bude právě náš PlayOn nebo had na mobilu. Přeci jenom vyrazíte na chalupu, na tábor, do Bulharska k moři a všude tam jistě přijde PlayOn vhod. Ať už při dlouhém cestování autobusem, letu letadlem, za deštivého odpoledne nebo když vám bude protahovat střeva nepříliš povedená babiččina bublanina. I to se stává. A čím že vám hodláme krátit dlouhé chvíle? Jak jste si již možná všimli, v našem hledáčku neuvízla jenom PlayStation 2. Ta zde sice má svoje velké, teplé místečko (přeci jenom podle nejnovějších čísel má PS2 po světě prodaných 90 milionů kousků), ale v plánu máme i informovat vás o tom, co teprve přijde. Věříme, že okolo PlayStation Portable nebo PlayStation 3 se ještě budou dít velké věci. Všichni doufáme, že čas nad naším prvním výtiskem bude strávený příjemně a že vás zabavíme alespoň do čísla příštího. Tak vzhůru do čtení!

Lukáš Bašta
Šéfredaktor

Názory redaktorů

Jméno: Jiří Škrampal
Přezdívka: Avatar
Oblíbené hry: Final Fantasy VII, Final Fantasy X, Tekken 5, Champions: Return to Arms
Otázka: **Jaká nejhorší věc se vám kdy při hraní stala?**
Odpověď: Když jsem v Gran Turismu 4 vyjížděl licence, řekl jsem si, že si je dám rovnou všechny najednou. Když jsem byl asi v půlce international A, musel jsem na chvíli odejít. Po návratu mi sestra s úsměvem na tváři oznámila „jéé, promiň, asi jsem ti něco vypnula". Ano, to něco byla PS2. Sbohem licence, sbohem živote...



Jméno: Tomáš Zvelebil
Přezdívka: Ali
Oblíbené hry: Gran Turismo, Devil May Cry, Final Fantasy, Pro Evo a Metal Gear série
Otázka: **Jaká nejhorší věc se vám kdy při hraní stala?**
Odpověď: Říká se, že špatné zprávy chodí po dvou, a obyčejně to bývá pravda. Ve výjimečných případech chodí i ve skupinkách, což byl můj případ. Během hraní Final Fantasy se mi díky jednomu vylitému vroucímu čaji podařilo oddělat PS2, memory kartu, dévédéčko i partnerský vztah. Čert vem Jennu, stejně mi byla nevěrná, ale ztracené pozice mi už nikdo nevrátí.

Rozbor rubrik

Pohled do budoucnosti – Všichni jistě víme, co se na nás nezadržitelně valí. Právě proto tady máme tuhle rubriku, která vás bude informovat o všem, co se o PlayStation 3 jen lehce otře. Seznamy titulů, letmé pohledy, technické specifikace...vše co vás zajímá.

Novinky – Výpis těch nejžhavějších novinek herní scény s několika tematicky zaměřenými podrubrikami jako Z vlaku, Z českých luhů a hájů, Soundtracky, Černá kronika, Vzpomínáme... Všechno pro to, abyste měli co nejlepší přehled.

Pípšou – Detailní pohled na ty nejzajímavější hry, které se k nám nezadržitelně blíží. Podle toho, co od daného titulu očekáváme, bude každá hra ověšena značkami. Ty by měly jasně vypíchnout, co zajímavého hra přinese a na co se máme těšit.

Recenze – Zhodnocení aktuálních titulů s doplňujícími informacemi, které by vám mohly při výběru hry v obchodě vypomoci. Kromě vyčerpávajícího technického infa a verdiktu tak můžete narazit na Bazarového rádce, Vychytávku, Bonusové info, Ovládání atd.

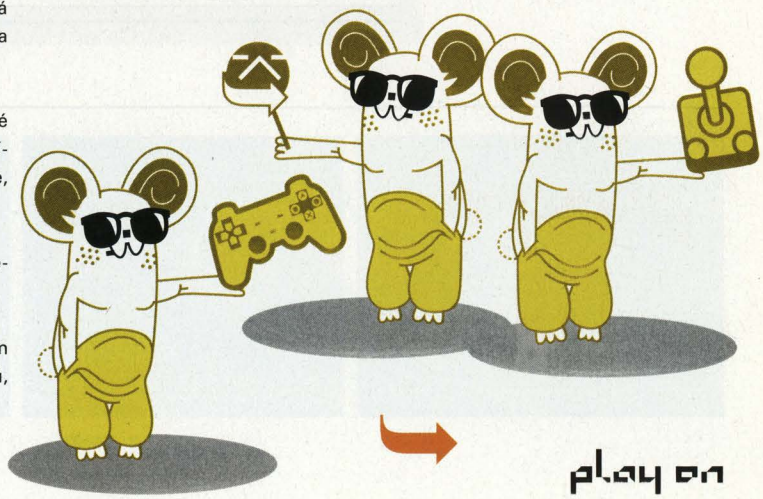
PSP – Sekce věnovaná PlayStation Portable. Servis novinek, preview a recenzí, které by se vám měly vejít do kapsy přesně jako tento handheld.

Do hloubky – Speciální rubrika, kde se budeme zabývat vždy nějakým pro hráče zajímavým tématem. Ať už půjde o rozpitvávání herních titulů, celých herních ság nebo hlubokomyslné sondáže do herní scény.

Bratři v triku – Rubrika jasně zaměřená na to, co vás všechny zajímá. Jak dostat všechny oblečky pro svého hrdinu. Jak získáte bonusové levely a charaktery. Případně jak si poradit s vypečenými bossy. Pokud budete v již opravdové nouzi, máme pro vás i něco cheatů, ale o tom nikomu neříkejte.

PlayOff – Dojezd v našem časopise. Tam věnujeme prostor všemožným fórkům a jiným věcem pro vaše obveselení, kdybyste toho náhodou neměli po přečtení celého čísla pořád dost.

Pokračování příště – Přehledný přehled toho, co by na vás mělo čekat v nadcházejícím čísle a kdy by měl další PlayOn dorazit do vašeho stánku.



play on

Obsah

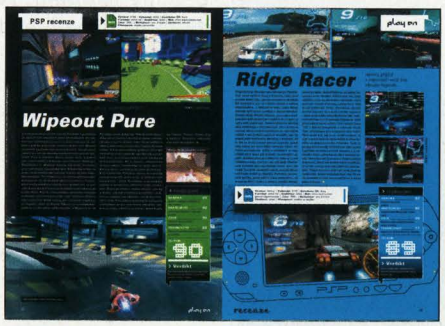
6-8	pohled do budoucnosti PlayStation 3	
10-14	novinky	
15	přílety, odlety	
16-17	pípšou	Call of Duty 2: Big Red One
18-19	pípšou	Matrix: Path of Neo
20	pípšou	Okami
21	pípšou	Soul Calibur III
22-23	recenze čísla	Destroy all Humans
24-25	recenze	Medal of Honor: European Assault
26-27	recenze	God of War
28	recenze	Cold Winter
30	recenze	Madagascar
31	recenze	Batman Begins
32	recenze	MX vs. ATV Unleashed
33	recenze	Midnight Club 3: Dub Edition
34	recenze	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
35	recenze	Lego Star Wars
		Cold Fear
36	periferie	EyeToy Play 2
		Singstar Popworld
38	PSP novinky	
39	PSP preview	WRC
		Metal Gear Acid 2
40	PSP recenze	WipeOut Pure
41	PSP recenze	Ridge Racer
42-44	do hloubky	Metal Gear Solid
46-47	bratři v triku	
50	playOff	
	pokračování příště...	

12-13

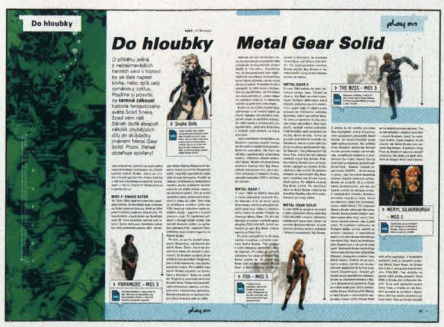
6-7

18-19

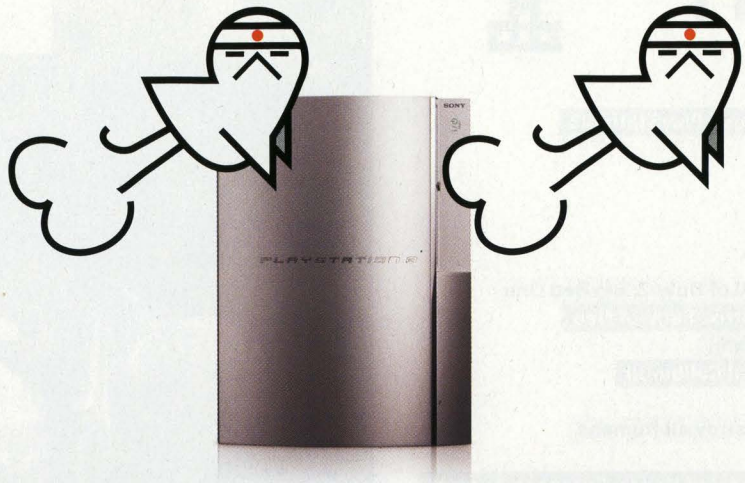
26-27



40-41



42-43



TEXT: Michal Jonáš

Playstation 3

... a my se neostýcháme podělit se s vámi o pikantní detaily a vášnivé dojmy.

Tak je to tady zpátky, přátelé! Konzolové šílenství propuká opět naplno a přední výrobci těchto zařízení spolu začínají rozehrávat ostré konkurenční boje, na které v dobrém slova smyslu doplatí zákazník, což je jedině dobře. Konzolový trh se utěšeně rozrůstá a konkurenční tlaky jsou obrovské. Proto ani nepřekvapilo, když po bleskovém představení nového Xboxu 360 přispěchalo urychleně Sony se svým dítkem, které se postaví novince od Microsoftu hnedle vedle Nintenda Revolution. Ano, řeč je o dalším stroji na emoce, o horké novince PlayStation 3 (dále PS3). Představena byla na tiskové konferenci SCEE jen několik dní po Xboxové tiskovce, jen aby všem Sony ukázalo, že nehodlá stát jako Nintendo v pozadí a chce si již dnes užít mediální slávy. Takže konec tlachání a pojďme se blíže podívat na elektronický zázrak, jakým PS3 bezesporu bude.

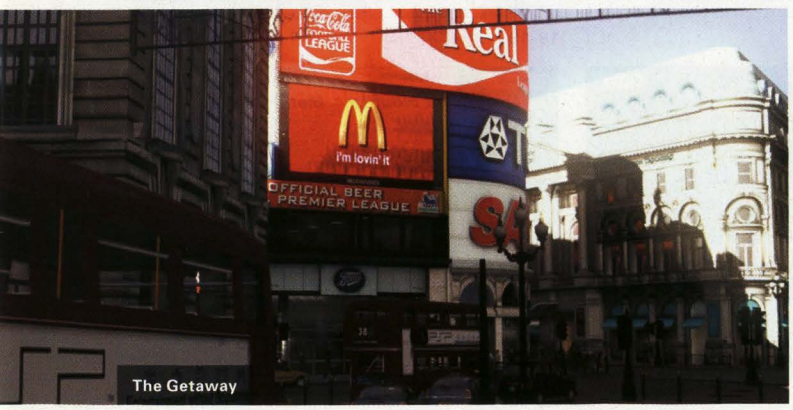
Tekken

Od dob PS2 je design nové konzole zcela odlišný, i když přístroj bude možné postavit jak horizontálně, tak i vertikálně. Tvary stále vzbuzují rozporuplné reakce, někomu se líbí, jinému zase ne. Je sice pravda, že na první pohled design nezaujme tolik jako vybroušená hranatost útlé PS2, ale proti gustu žádný dišputát. Konzole se bude prodávat ve třech barevných odstínech, stříbrném, černém a bílém. Všechny by měly být za stejnou cenu dostupné již od prvního uvedení na trh. Na čelním panelu nenajdete žádný šuplíček ani poklop optické mechaniky, protože PS3 používá tzv. slot-in systém, který tvoří pouze tenká škvíra pro vložení média. Stačí jemně zatlačit a disk potichu zajede do mechaniky. Tento systém se běžně používá např. u autorádií a mechanik do PC.

POHLED DO ÚTROB

U Sony usoudili, že DVD médium je pomalu nedostačující, tudíž PS3 používá jako standardní herní médium velkokapacitní „Blue-ray" disky, na které se při dvouvrstvém zápisu vejde neuvěřitelných 54 GB dat (a postupem času ještě víc)! Dnes takovou kapacitu ani neumíme využít, ale je to závan časů budoucích se složitými modely a fotorealistickými texturami. Jelikož je PS3 plně kompatibilní se staršími systémy PSone i PS2, jejichž hry bez problémů přehraje, nová konzole tudíž podporuje i širokou škálu dalších formátů. Jedná se o: PlayStation CD-ROM, PlayStation 2 CD-ROM, CD-DA, CD-R, CD-RW, SACD, DualDisc, PlayStation 2 DVD-ROM, PlayStation 3 DVD-ROM, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW a Blue-ray Disc. To znamená, že si na PS3 pustíte jak oblíbené hudební CD, tak i filmové DVD, vypálené disky, a dokonce nejkvalitněji nahranou hudbu ve formátu SACD.

Konektivita zahrnuje šestici USB 2.0 slotů pro připojení PS2 periferií (kamerka EyeToy, USB headset, atd.) i nových volantů a klávesnic určených výhradně pro PS3 hry. Nechybí slot pro paměťové karty Memory Stick Duo (stejně jako u PSP). Překvapivě do konzole zasunete i konkurenční karty typu Compact flash a SD, což jsme doopravdy

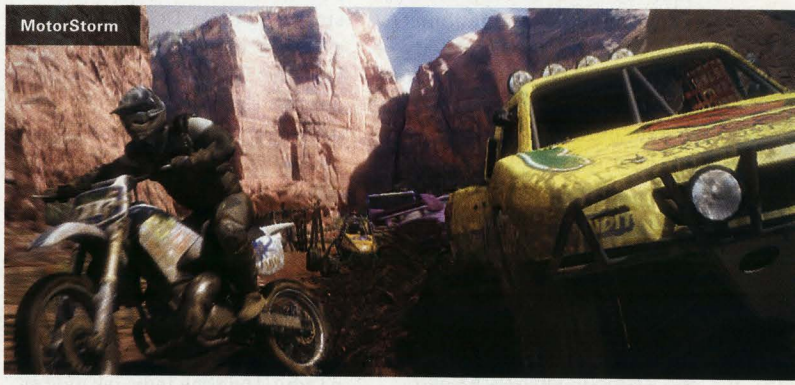


The Getaway

Gran Turismo Vision

odhalena!

MotorStorm

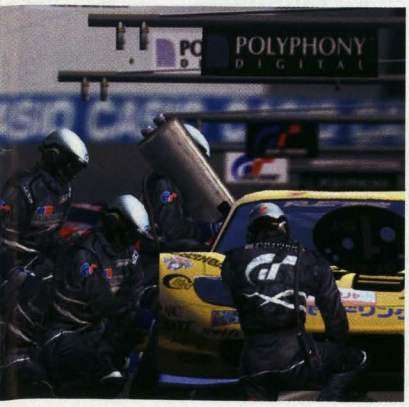

MotorStorm

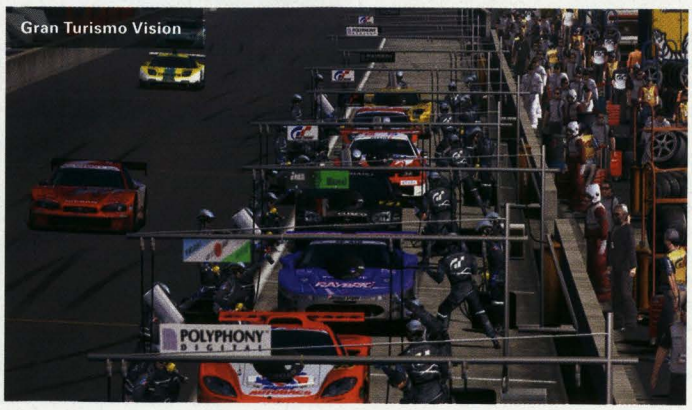
nečekali. Využití pevného disku je nasnadě, tudíž na zadní straně najdete zásuvku pro odnímatelný menší 2,5" disk. Na něj bude možné ukládat např. stahovatelný obsah a nové úrovně z internetu nebo nahrávat screenshoty a replaye z her. V základním balení ale pevný disk bude chybět. (Sony nechce předbíhat, protože si není jistá požadavky hráčů na jeho velikost.)

Velkou inovací prošel jinak dokonalý a oblíbený standardní ovladač Dualshock, který nyní vypadá úplně jinak. Jeho nový design prý usnadňuje držení i ve velkých rukách a má snižovat tlaky na prsty při delším hraní. Kabel u něj nenajdete, protože k přenosu dat využívá bezdrátovou technologii Bluetooth, na rozdíl od nového Xboxu, který zvolil radiový přenos. Tím pádem již není potřebný žádný Multitap, ovladačů konzole identifikuje až 7 najednou. Vestavěné akumulátory mají zabezpečit nerušené používání ovladače až na 24 hodin v kuse. Nabíjení poté probíhá skrze USB kabel zapojený do konzole, přičemž joypad bude stále funkční. Již ani nepřekvapí, že kromě digitálního kříže jsou všechna tlačítka citlivá na tlak stejně jako u Dualshocku 2.

Přes další bezdrátovou technologii WiFi se jednak budete moci připojit na web, jednak použít svůj PSP handheld jako další ovladač. Velký display PSP vybízí k mnoha speciálním funkcím a minihrám. To dobře funguje u Dreamcastu, ovšem Nintendo s podobným spojením svých konzolí moc nepochodilo, takže uvidíme, co na nás v tomto ohledu u Sony do budoucna přichystají. Kromě bezdrátového přístupu k online službám PS3 obsahuje i trojici klasických gigabitových Ethernet konektorů, z nichž jeden je vstupní a dva jsou výstupní (že by linkové propojení konzolí mezi sebou?).

Tím nejzajímavějším na nové konzoli je unikátně řešený procesor zvaný Cell, který je taktovaný na 3,2 GHz s 512 KB L2 cache. Jeho řešení poskytuje papírově vyšší výkon než dnešní nejvýkonnější herní PC, ale to je samozřejmě jen chytrý marketingový tah a samo o sobě to nic neznamená. Suchými technickými parametry vás nebudu obtěžovat, ale podle představené specifikace je PS3 v současné době nejvýkonnější herní platformou a ani nový Xbox na tom nic nemění. Ovšem PS3 bude také jistě zdaleka nejdražší ze všech nových konzolí.





Gran Turismo Vision

Madden NFL

OBRAZ A ZVUK

Grafický chip dodává nVidia a jeho výkon pro ilustraci překoná dvě grafické karty GeForce 6800 najednou. To sice zní dobře, ale nás, potenciální kupce, spíše zajímá praktická využitelnost těchto supervýkonů. PS3 kromě standardního AV výstupu s podporou RGB složek má v záloze také rovnou dva HDMI výstupy, které umějí do kompatibilní TV posílat obrázek v HDTV, tedy ve velmi vysokém rozlišení, s kompletně oddělenými barvami a nulovým obrazovým šumem. Namítnete, že málokdo u nás má HDTV televizor, nicméně již dnes se dá za relativně slušný peníz koupit širokoúhlá LCD televize, která je s HDTV kompatibilní. Ta kvalitou obrazu vezme do kapsy jakoukoli klasickou CRT televizi, která stojí s podobnými parametry prakticky stejnou částku.

Již dnes kombinace širokoúhlá LCD TV + RGB kabel + kvalitní PS2 hra dokáže vykouzlit nádherný obraz, plně konkurující ostrosti a jemnosti PC (viz. recenze God of War), takže můžeme tušit, že zobrazovací možnosti PS3 budou ve vztahu k počítačovému zobrazování plně konkurenceschopné. Standardně všechny hry budou podporovat kromě HDTV rozlišení také širokoúhlé zobrazení, které je už dnes slušným základem kvalitní konzolové hry.

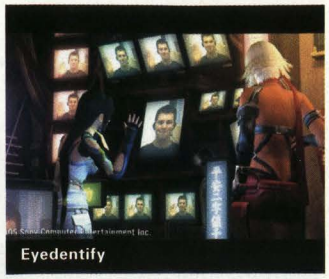
O čistý a plný zvuk se stará podpora již výhradně digitálního prostorového zvuku Dolby Digital 5.1 a DTS skrze digitální optický kabel, která bude stále vyžadovat externí dekodér podobně jako PS2.

Bohužel se PS3 jen tak rychle nedočkáme, do prodeje se dostane zřejmě až na jaře příštího roku. Konkrétní cena zatím nebyla stanovena (lítá mezi 365 a 465 USD, ale spekuluje se o stejné ceně, jako měla při launchi PS2 – 368 USD), nicméně již dnes je jasné, že PS3 bude nejdražší herní konzole na trhu. Uvidíme tedy, jak moc si cenu napálí naše distribuce.

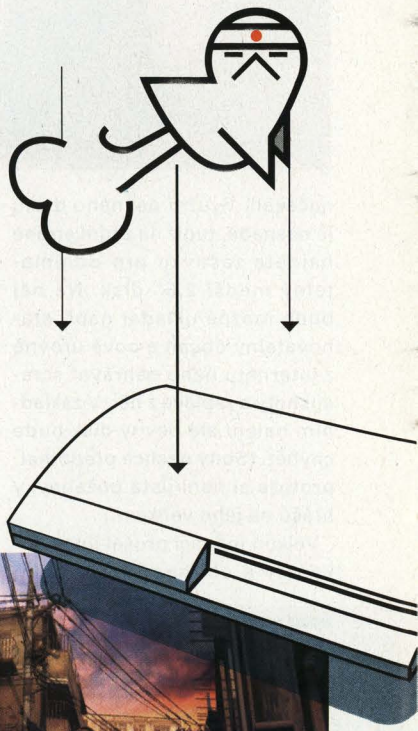
PŘIPRAVOVANÉ TITULY

Jaké že tituly se na nás příští jaro chystají? Development kity se již distribuují, to znamená, že několik desítek titulů se v současné době nachází ve vývoji, v následujících řádcích představím jen ty nejočekávanější. O největší rozruch se postaral druhý díl first-person střílečky Killzone, jakožto až neskutečně dobře vypadající titul. Nakonec se provalilo, že se jedná o počítačově předrenderované video, které se skutečným výkonem PS3 nemá mnoho společného. Z Gran Turismo 5 toho zatím mnoho k vidění nebylo a to něco, co jsme viděli, nevypadalo o moc lépe než poslední čtverka. Polyphony Digital slibují daleko větší počet vozů na trati, kompletně animované diváky a dokonalé zastávky v boxech. Jenže o vylepšené AI a zejména tolik kritizované destrukci vozidel nikdo odpovědný nemluvil, takže to zatím vypadá spíše na GT4 ve verzi pro majitele PS3. Zato MotorStorm od Evolution Studios nás zaujal nejen litry odhozeného bahna od kol, ale i svižným, řízným pohledem do offroadového dovádění s motorkami, čtyřkolkami, buginami a džípy.

Třetí dějství na PS3 přinese i pouliční akce The Getaway, která vypadá opravdu dobře, zejména Londýn už má k fotorealističnosti hodně blízko. Výpočetní výkon PS3 by měl totiž bez problému zajistit otevřenost a rozlehlost prostředí ala GTA San Andreas, ovšem ruku v ruce s bezproblémovým framerate a grafikou ve vysokém rozlišení. O obrovském množství hýbajících se dopravních prostředků a chodců ani nemluvě. Zajímavou technologickou novinku v sobě skrývá Eyedentify, kde řídíte dvojici sličných agentek v terénu hlasem a obrazem, za pomoci USB headsetu a inovované kamerky EyeToy pro PS3. Jednou jsme již něco podobného zaregistrovali na PS2. Jmenovalo se to Lifeline a hlavní hrdinka kosmického hororu se ovládala pouze přes headset. Jak to dopadlo se dá vytušit z toho, že v Evropě se hra prakticky vůbec neprodávala. No tak uvidíme, jak to dopadne při dalším pokusu. Dále byly ohlášeny další díly Metal Gear Solid, Splinter Cell či další Tekken. Přesnější přehled všech dosud ohlášených titulů se povaluje někde kolem.

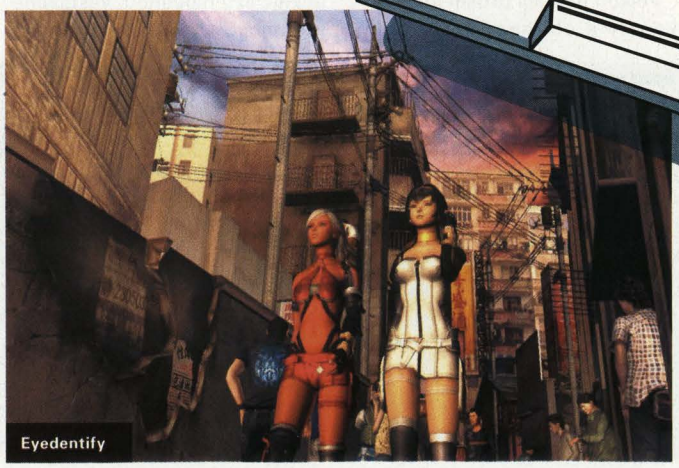

Eyedentify

Zatím tak můžeme podle dostupných informací pouze spekulovat, ale jedno je jisté už dnes. Herní průmysl jde mílovými kroky kupředu a PS3 bude určitě jedna z těch, které virtuální svět zase o něco přiblíží tomu skutečnému. Čekají nás zlaté časy, přátelé! ■



KOMPLETNÍ PŘEHLED PS3 HER:

1. 2 Days to Vegas akce
2. 6GUNII taktická
3. Alan Wake akce
4. Avalon akce
5. Condemned: Criminal Origins akce
6. Dark Sector akce
7. Devil May Cry 4 akce
8. Dirty Harry akce
9. Eyedentify puzzle
10. FIFA 06 sport
11. Fifth Phantom Saga fps
12. Fight Night Next-Gen sport
13. Final Fantasy PS3 rpg
14. Formula One závody
15. Heavenly Sword akce
16. I-8 fps
17. Indiana Jones Next-Gen akce
18. Infraworld akce
19. Killing Day fps
21. Killzone 2 fps
22. King Kong akce
23. Madden NFL 06 akce
24. Medal of Honor: Airborne fps
25. Metal Gear Solid 4 akce
26. Mobile Suit Gundam akce
27. MotorStorm závody
28. NBA Live 06 sport
29. Need for Speed Most Wanted závody
30. Ni-Oh akce
31. Old West Game (pracovní název) akce
32. Omikron 2 adventura
33. Possession akce
34. Project Delta taktická
35. Section 8 fps
36. Shadowclan akce
37. Stranglehold akce
38. Tekken 6 bojová
39. The Darkness akce
40. The Getaway 3 akce
41. The Godfather akce
42. Tiger Woods PGA Tour 06 sport
43. Tom Clancy's Ghost Recon 3 taktická
44. Tom Clancy's Splinter Cell 4 taktická
45. Unreal Tournament 2007 fps
46. Vision Gran Turismo závody
47. WarHawk akce


Eyedentify

SUPERSHOP

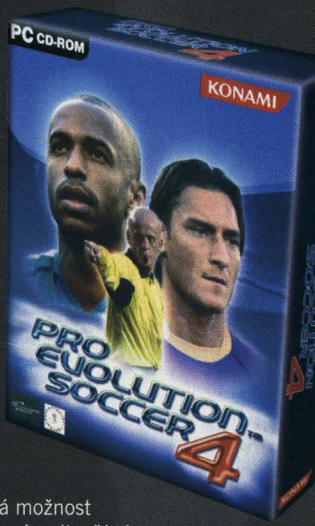
Nejnižší ceny.
Nejsnazší objednávka.
Nejrychlejší doručení.
100% záruka vrácení peněz.

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE!

RICHARD BURNS RALLY

Objednací kód: **SHOP GUFM**
běžná maloobchodní cena 999,-
akční cena SUPERSHOPU 499,-

RICHARD BURNS RALLY je simulátor rallye závodů, přinášející nejrealističtější rallye zážitek na počítači. Tyto skutečné rallye závody vyžadují taktiku, inteligenci i vytrvalost a samozřejmě také rychlost, agresivitu a ochotu riskovat. Na českém dabingu hry se podíleli přední čeští jezdci rallye – Roman Kresta a Jan Tománek jezdící v sezóně 2004 za tým Styllex Tuning Prosport na voze Subaru Impreza WRC S9.

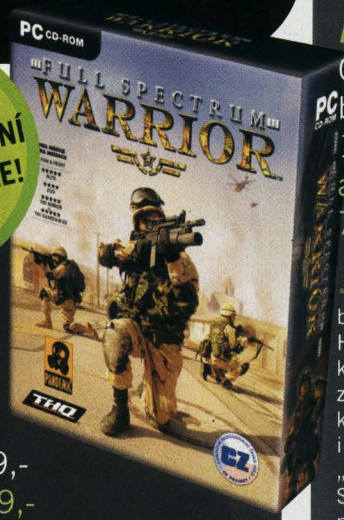


PRO EVOLUTION SOCCER 4

Objednací kód: **SHOP GDRR**
běžná maloobchodní cena 1299,-
akční cena SUPERSHOPU 799,-

Pro Evolution Soccer 4 je bezkonkurenčně nejlepší fotbalový titul. Hra byla v nové verzi obohacena o další kluby a mezinárodní týmy, o nové obrazovky formací, které vám umožní přesně koordinovat hru každé linie, a změn doznala i stále populární Liga mistrů. Dále přibyla nová možnost „Nejlepší jedenáctky", kde si můžete ukládat své nejlepší týmy. Samozřejmostí je skvělá grafika, nedostižné animace a totální hratelnost.

KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE!



FULL SPECTRUM WARRIOR

Objednací kód: **SHOP GEFA**
běžná maloobchodní cena 999,-
akční cena SUPERSHOPU 499,-

Full Spectrum Warrior je unikátní akčně strategická hra vycházející z tréninkového simulátoru lehké pěchoty, navrženého pro americkou armádu jako nástroj pro utužení doktríny a taktiky bojových jednotek. Hra vznikala ve spolupráci s Institute for Creative Technologies univerzity v Jižní Kalifornii. Čerpá z odborných znalostí týmového boje a snaží se co nejvěrněji ztvárnit různé situace, jež se mohou odehrávat v současném městě.

ROME TOTAL WAR

Objednací kód: **SHOP GBZS**
běžná maloobchodní cena 1499,-
akční cena SUPERSHOPU 999,-

Rome: Total War je výpravná strategie nové generace, která navazuje na úspěch svých předchůdců Shogun a Medieval: Total War. Náplní hry je dobývání území a vláda nad starověkým Římem, hlavním cílem je zvolení do funkce římského imperátora. Rome: Total War používá zcela inovativní grafický engine, který přivádí život ve starém Římu skutečně k životu. Hra se zaměřuje i na diplomacii a obchod, který je nezbytný k dobré prosperitě impéria.

Jak nakupovat v SUPERSHOPU ve TŘECH jednoduchých krocích?
Svou objednávku učiníte neuvěřitelně snadno – pouhým zasláním SMS zprávy!

1. Vyberte si jednu z pěti nabízených her.
2. Napište objednací SMS zprávu s kódem ve tvaru **SHOP**mezera**KÓDHRY**mezera**JMÉNO**mezera**PŘÍJMENÍ**mezera**ULICE A ČÍSLO**mezera**MĚSTO**mezera**PSČ**
3. Objednací SMSku pošlete na číslo **9002203**. Cena za odeslanou zprávu je pouhé 3 Kč!

Způsob doručení?
Na uvedenou poštovní adresu vám pošleme vybranou hru na dobírku prostřednictvím České pošty – obchodním balíkem. Zboží expedujeme do 2 pracovních dnů od převzetí objednávky. Poštovné a balné činí pouhých 50 Kč, uvedená cena je včetně DPH!

NEVÁHEJTE! JDE O LIMITOVANOU NABÍDKU PLATNOU POUZE DO VYPRODÁNÍ ZÁSOB!

Storno objednávky můžete provést před expedicí odesláním SMS zprávy nebo zavoláním na infolinku 723 936 782, po-pá: 10:00 -17:00. Děkujeme!

FRESH play on

Nejčerstvější novinkové delikatesy rovnou pod nos na sříbrném podbnosu!

John Rambo hadr!

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Metal Gear Solid 3: Snake Eater se opravdu povedl (jen se jukněte na hodnocení herních serverů a magazínů) a vysoká kvalita se dá očekávat i od Metal Gear Solid 3: Subsistence. Hlavním tahákem, byť ne pro české hráče, bude on-line mód až pro 6 hráčů. Tato možnost se v sérii objevuje poprvé. Přislíbena je i zdokonalená perspektiva kamery. V každé úrovni nyní můžete využívat maximálně ovladatelný pohled třetí osoby. Dalším bonusem by měl být také duel mód, kde si budete moci do omrzení zkoušet své hbité prsty během soubojů s bossy nebo režim Snake VS. Monkey (což nás neoslní, protože jsou součástí naší PAL verze). Objevily se i zprávy, že bychom na DVD měli najít Metal Gear a Metal Gear 2: Solid Snake. Pokud se kvůli některé hře vyplatí pořídit síťový adaptér, tak se domníváme, že právě kvůli vylepšenému třetímu dílu Metal Gear Solid. Jestli vás zajímá, o čem Metal Gear Sága je, pak si nenechte ujít náš výlet do hloubky. ■

Info

Výrobce: Kojima Productions
Vydavatel: Konami
Žánr: stealth akce
Datum vydání: 14. listopadu 2005

Z VLAKU

Rychlý průjezd herní branží

Po nelehkém rozhodování, zda povolit či nepovolit na českých turnajích kontroverzní postavu Heihachiho, která má několik přesílených pohybů, se jej pořadatelé nakonec rozhodli povolit, a to bez omezení. Heihachi je tak oficiálně povolen na neoficiálních turnajích.

Jestli jste někdy záviděli majitelům GameCube, že na jejich fialovou krychli vycházejí hry jako Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader a Rogue Squadron III: Rebel Strike, pak už nezoufejte. Studio Factor 5 totiž přislíbilo svoje další tituly pro PlayStation 3.

Mezi dalšími ohlášenými hrami pro PlayStation 3 je i nový Medal of Honor: Airborne. Ten by se měl nést přesně v duchu kultovního seriálu Bratrstvo neohrožených, kde se také zaměřili na 101. výsadkovou divizi, přesněji rotu E.

Vývojáři si stěžují na nedostatek Developer's kitů k PlayStation 3. Sony jich totiž uvolnilo asi něco ke stovce. Za vším prý stojí nákladná výroba procesorů Cell, jejichž produkce je teprve na začátku. Na druhou stranu pak dostanou tvůrci her kvalitní nástroj velice blízký finální PS3. Připomínáme, že nová PlayStation by měla vyjít na jaře příštího roku.

Pornofilmy na PSP? Ne. na UMD. Několik společností se snaží docílit toho, aby si kromě běžného repertoáru běžných filmů na UMD discích bylo možno zakoupit i poněkud lechtivější tituly, s čímž ovšem Sony nechce souhlasit. Dostat na displej svého PSP nahotinky tak můžete jen skrze paměťovou kartu a počítač.

Chystá se film Hitman, to asi víte. Stejně tak je vám zřejmě známo, že se hlavní role ujme svalovec Vin Diesel. Ovšem novinkou je, že se jedná i o jeho hlasové účasti na chystaném novém díle populární série. Zatím se rozběhla pouze jednání, ale věříme v kladnou odpověď.

SQUARE-ENIX POD LUPOU

Po delším RPG suchu to teď konečně vypadá na pořádnou RPG úrodu. Co všechno bylo na E3 k vidění? Předně to byla hra Final Fantasy XII, která opět dokázala vyrazit dech. Nový soubojový systém, skvělá grafika, dokonalé filmové sekvence. Tuhle hru budeme sledovat velmi ostře. Dále se chystá pokračování Kingdom Hearts, ve kterém se kromě hrdinů z Final Fantasy budou opět vyskytovat i známé postavičky z Disneyho kreslených filmů. Neméně zajímavá je akční hra s názvem Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, která, jak už název napovídá, bude přímým pokračováním geniálního příběhu sedmého dílů Final Fantasy v hlavní roli s Vincentem. Naprosto exkluzivně však vypadá zcela nový projekt s názvem Code Age Commanders. Hra kromě originálního grafického ztvárnění nabídne standardně skvělý příběh a především naprosto nový přístup k japonským RPG. ■

GRANDIA III

Vývojový tým GameArts pod záštitou Square-Enix nelení, a tak si RPG chtiví hráči možná už na konci léta zahrají třetí pokračování úspěšné série Grandia. Ta se poprvé objevila na konzoli Sega Saturn. Šéf projektu Hidenobu Takahashi o hře prozradil, že kromě lehce pozměněného soubojového systému a samozřejmě kompletně nové grafiky se hra bude držet starých dobrých ingrediencí – dobrodružství, dramatických situací a snů. Z toho, co se nám podařilo zjistit, také vyplývá, že ve třetím díle bude hrát používání dopravních prostředků mnohem větší roli něž dřív. Grandia III by v Japonsku měla vyjít už tohle léto, což naznačuje, že i v Evropě by mohla vyjít poměrně dříve než ostatní hry z chystané RPG várky. Ačkoliv je pravda, že japonská RPG do Evropy putují velmi dlouho a občas dokonce nedorazí vůbec. ■

Info

Výrobce: Game Arts
Vydavatel: Square-Enix
Žánr: tahové RPG
Datum vydání: v Japonsku 31. prosince 2005

play on

Z ČESKÝCH LUHŮ A HÁJŮ

Pohled na zajímavosti z našich končin

Ve stejný den, kdy vyšlo naše první číslo, také započal zřejmě největší bojovkový turnaj u nás - Czech Fighting Games Championship 2k5. Ten se odehrává v Otrokovické sokolovně, kam se sjedou borci z celé České republiky, Rakouska, Polska a bůh ví ještě odkud. Účast by se měla točit kolem stovky, což je na takové poměry pěkná úroda. Slíbena je účast mlátičkové elity, a proto tam samozřejmě nemůže chybět ani zástupce naší redakce Jirka „Pere se jako moje máma" Škrampal. Klání probíhá v bojovkách Tekken Tag Tournament, Tekken 4, Tekken 5, Virtua Fighter 4 Evolution, Soul Calibur 2, Mortal Kombat Deception a Guilty Gear XX #reload. Hraje se ve dne v noci, a když už se nemlátí kvůli postupu na turnaji a hodnotným cenám, bitkaří se jen tak.

ALTERNATIVNÍ SVĚT

REPUBLIKA, JAK JSME JI ZNALI, BYLA ROZDROLENA NA PRACH. ZRODILO SE PRVNÍ GALAKTICKÉ IMPÉRIUM V RUKÁCH MOCNÉHO SITHSKÉHO MISTRA DARTHA SIDIOUSE.

VĚTŠINA RYTÍŘŮ ŘÁDU JEDI BYLA ZAVRAŽDĚNA A TI CO PŘEŽILI, SE STALI HNANOU ZVĚŘÍ. LORD VADER, POSEDLÝ MYŠLENKOU ZABÍJENÍ, VYSLAL TISÍCE SOND, DÍKY KTERÝM BY JE NAŠEL.

JEDIOVÉ SE TAK MUSELI SCHOVAT V NEJZAPADLEJŠÍCH KOUTECH GALAXIE A NAJÍT SI UBOHOU OBŽIVU NEHODNOU JEJICH POSTAVENÍ A ZKUŠENOSTÍ. NĚKTEŘÍ SKONČILI AŽ NA ZEMI...

Cítím něco, co už jsem dlouho necítil.

Ani Jedi triky našemu rytíři nepomáhají k výdělku.

Jsem rád, že se opět potkáváme lorde Vadere!

Potenciální zájemci.

Potenciální zájemci nechtěli zaplatit.

SOUNDTRACKY

O tom co se líbí našim zvukovodům

Jeden z předních herních skladatelů Michael Giacchino prorazil i v Hollywoodu. Člověk, který stojí za tématy k Medal Of Honor, Call of Duty a z poslední doby Mercenaries, tak složí hudbu k nadcházejícím filmům. Kromě Disneyovského Sky High bude dělat hlavně na hudebním doprovodu k třetímu pokračování Mission Impossible. Michael za svoji dosavadní kariéru udělal soundtrack k cirka 12 herním titulům. Budiž mu tento úspěch přán a snad na herní branži jen tak nezanevře.

Graeme Revell, v poslední době hodně vyhledávaný filmový skladatel (např. Sin City, Rudá planeta, Riddick: Kronika Temna, Tomb Raider), bude dělat na Call Of Duty 2. Měla by to být jeho první zkušenost s videoherním průmyslem, tak jsme zvědaví jak se s tím popere.

Pokud se vám nechce utrácet peníze za originální herní soundtracky importované na lodích vozících čaj a kávu nejen na dalekou Jávu, pak pro vás máme řešení. Objevilo se totiž nové internetové rádio, které hraje jeden herní flák za druhým. Dokonce si můžete zvolit, jestli chcete poslouchat hity z konzolí moderních nebo klasických, PC nebo všechno zamíchané a protřepané dohromady. Stačí se jen kouknout na www.gamingfm.com.

Fanoušci Harryho Gregsona-Williamse by si jistě neměli nechat uniknout jeho hudbu k filmu Ridleyho Scotta, Království nebeské. Mezi Harryho další plány patří doprovod k akčnímu thrilleru Domino od Tonyho Scotta s Keirou Knightley v hlavní roli. Z herní tvorby nikoho nepřekvapí jeho přítomnost na stopě u MGS3: Subsistence. Bohužel to vypadá, že na delší dobu tohle bude jeho poslední herní projekt. Alespoň do MGS4.

Info
Výrobce: Paradox Development
Vydavatel: Midway
Žánr: akční adventura
Datum vydání: 12. září 2005

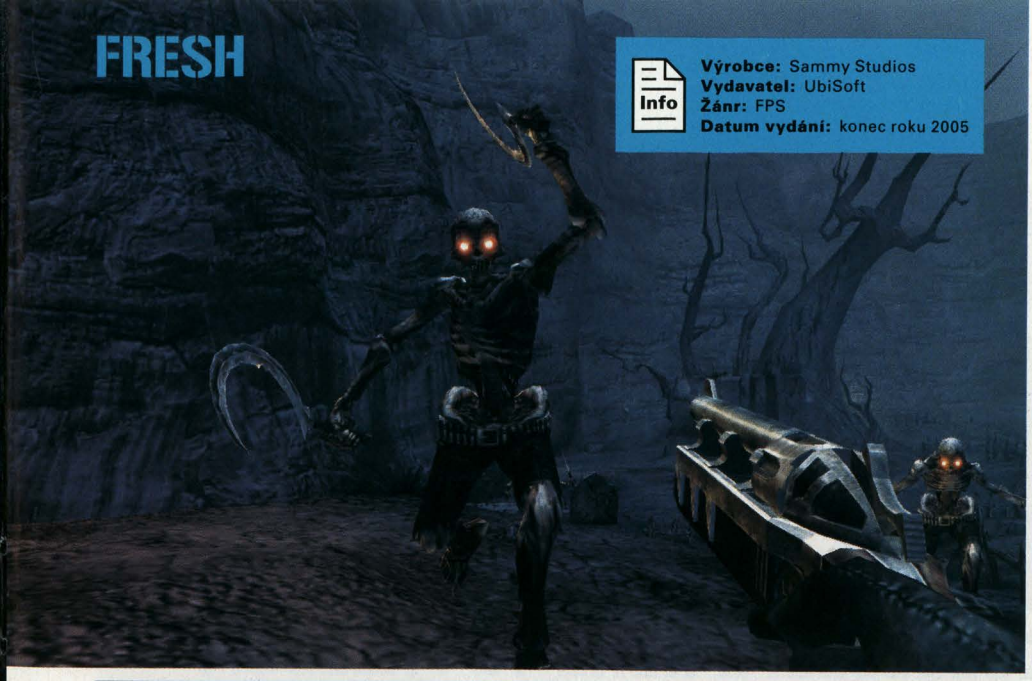
MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Několik odklonů od hlavní linie série Mortal Kombat tu bylo. Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero se celkem povedl, ale Mortal Kombat: Special Forces nebyl zrovna triumfem. Podobný osud by rozhodně neměl potkat třetí pokus o akční adventuru ze světa MK, nazvaný Mortal Kombat: Shaolin Monks. Tato hra by měla kombinovat prvky své dnes již klasické předlohy (fatality, mystický příběh) a skákací sekvence, které známe například z Prince of Persia. Titul nabídne dvě hratelné postavy - Liu Kanga a Kung Laa, ale během své cesty se setkáte i s dalšími legendárními charaktery, jako je Raiden nebo Kitana. Těšit se můžete také na interaktivní prostředí nebo kooperativní mód. ■

MESAL GEAR SOLID V APE ESCAPE 3

Dnes brzy ráno jsme se dozvěděli, že speciální jednotka Piposarus se zmocnila Metal Gearu a ze své nedobytné pevnosti Fort Banana vy slala vládě požadavek na 10 bilionů banánů. Pokud vláda požadavek do 72 hodin nesplní, Piposarus použije Metal Gear. Zní to celkem povědomě, že? Tedy až na ty banány. Nebojte se, Hideo Kojima se ještě nezbláznil, jedná se o minihru Mesal Gear Solid, která se objeví v chystaném titulu Ape Escape 3. V hlavní roli uvidíme Piposnaka, opičáka vybaveného taktickými daty Solid Snaka, disponujícího zbraněmi, jako je banana pistol s tlumičem. Průvodce v nelehké misi mu nebude dělat nikdo jiný než Roy Campbell. Na pouhou minihru se Mesal Gear Solid jeví velmi nadějně. Už teď to vypadá, že to bude neopakovatelná parodie na MGS, kterou si nenechá ujít žádný jeho fanda. ■

Info
Výrobce: SCEE
Vydavatel: SCEE
Žánr: akce
Datum vydání: neoznámeno



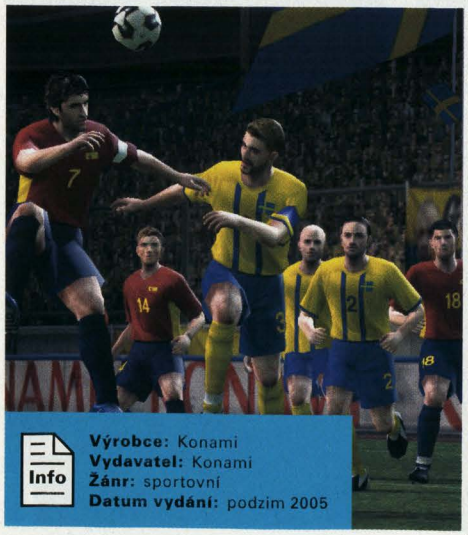
Info
Výrobce: Sammy Studios
Vydavatel: UbiSoft
Žánr: FPS
Datum vydání: konec roku 2005

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

UbiSoft pro nás chystá první vampíří western. Darkwatch je tajemné společenstvo (neplést s ruským filmem Night Watch), které má od počátku věků chránit lidstvo před temnými silami. Hlavním hrdinou je odpadlík Jericho Cross, který byl napaden upířím lordem. S nově nabitými silami tak musí zabránit nemrtvým a vampířímu lordovi v dobytí Divokého západu a spasit svoji duši. Tohle všechno plus zajímavé zpracování dělají z Darkwatch velice nadějně vypadající titul. Přesněji se dočkáme dobových zbraní (leč trochu upravených), ozbrojených vozidel, ďábelského koně a speciálního systému vampírských vlastností, kde budeme jejich vývoj určovat my sami. Autoři slibují opravdu dynamické přestřelky a fyzikální engine Havoc, upravený přesně pro jejich potřeby. Když k tomu přihodíme napínavý příběh a věru velikou podporu hry pro více hráčů, máme se jistě na co těšit. ■

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Konami oznámilo, že jejich fotbalová pecka Pro Evolution Soccer 5 vyjde v Evropě na PS2, Xbox a PC letos na podzim. Detaily o hře sice Konami smrsklo do prohlášení: „Hra bude klást vyšší důraz na realitu a propracované ovládání," ale my nepochybujeme o tom, že Konami ví, co dělá. Online multiplayer ve všech verzích je samozřejmostí. Jednou z hlavních tváří nového dílu bude John Terry, obránce londýnského Chelsea a anglického nároďáku. Terry se také vyjádřil ve smyslu, že je velkým fanouškem této herní série a že je svojí asistencí velice poctěn. Vy se nyní můžete podívat na to, jak nový fotbal v podání Konami vypadá. A pak že starého PESa novým kouskům nenaučíš... ■



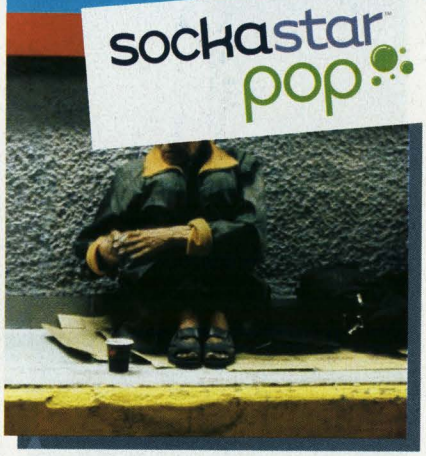
Info
Výrobce: Konami
Vydavatel: Konami
Žánr: sportovní
Datum vydání: podzim 2005

play on

MALÝ DESIGNÉR

SockaStar PopWorld

V tomto čísle si můžete přečíst Honzovu recenzi na nejnovější titul SingStar série. Ovšem my jsme odhalili její inkarnaci pro konzole příští generace. Dostaneme se do role prvotřídního váguse, který si musí na jídlo vydělávat hraním v metru. Oproti předchozím dílům bude hra rozdělena na dvě hlavní části – zpívanou (případně hranou) a taktickou. Právě taktická by měla dát hře ohromnou sílu. Nejenže budeme muset pečlivě vybírat stanice metra, ale i strategické umístění na nich. Schování se někam za sloup zavání lehkým přehlédnutím cestujícími, ale zablokováním eskalátoru už nějakou pozornost získáte. Za vydělané peníze si pak můžete kupovat a při postupu hrou otvírat doslova tisíce nových předmětů jako kelímek na drobné, hlídacího psa nebo slepecké brýle. Díky nové AI na vás bude každý kolemjdoucí reagovat jinak a vy se budete muset rychle rozhodovat, co zvolit, aby se nad vámi slitoval. SockaStar vyjde v druhém kvartálu 2006.



XBOX360 VS. PS3 DALŠÍ KOLO

Pan Richard Huddy, šéfdesignér týmu společnosti Ati, tvrdí, že Xbox 360 bude graficky výkonnější než PS3, a to i přesto, že chipset RSX, který bude v PS3, má papírově mnohem lepší parametry. Lepšího výkonu má Xbox 360 dosáhnout sjednocením vertex a pixel pipelines. Tento krok ovšem nepřipadá nejrozumnější jak konkurenční Nvidii, tak ani vývojářům, kteří budou programovat hry na konzole nové generace. Ti jsou stále toho názoru, že PS3 bude minimálně po stránce grafiky číslem jedna. Xbox 360 zatím neukázal nic, čím by nás přesvědčil o opaku.

ČERNÁ KRONIKA

Smuteční oznámení herních vývojářů

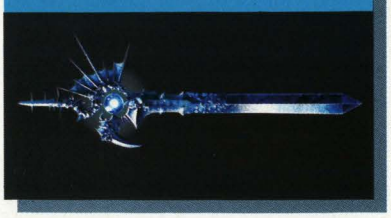
Hideo Kojima pro několik renomovaných médií prohlásil, že má v plánu rozjet nějaké Metal Gear projekty na dalších konzolích. Z rozhovorů vyplývá, že čtvrtý díl vyjde na PS3 exkluzivně pouze ze solidarity k Sony. Podle jeho slov se mu jeví standard, který se Sony pokusí nastavit s novou PlayStation, moc vysoký a rád by se prý pustil do něčeho více při zemi. Třeba pro Xbox360. Spíše než přenášení her z platformy na platformu, rozjede Kojima na dalších konzolích trochu jiné MGS projekty, podobně jako to udělal s Acld na PSP.

Na povrch začínají unikat výpovědi představitelů UbiSoftu, ve kterých plánují Far Cry: Instincts nejdříve pro Xbox, a ohledně PS2 verze se vyjadřují, že by se k ní někdy možná mohli vrátit. Tuhle domněnku potvrzuje ostatně i to, že na homepage projektu postrádáme PlayStation logo. Stále nebylo ještě jasně řečeno, že bychom se téhle vášnivě očekávané pecky nedočkali, ale určitě si užijeme velké opoždění za Xbox verzí.

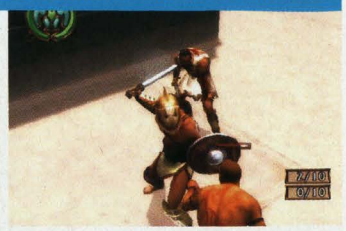
Pokud netrpělivě vyhlížíte comeback vnadné archeoložky, tak pro vás máme špatnou zprávu. Vypadá to, že nový díl Tomb Raidera se opozdí. Po sloučení Eidosu a SCI vypadá, že se datum vydání posune z listopadu letošního roku někam do 1. kvartálu roku příštího.

Očekávaný RPG nášup v podobě Final Fantasy XII z rukou japonských specialistů Square-Enixu v létě nevyjde, to už nějaký ten pátek víme. Ovšem pro ty, kteří tu smutnou novinu neslyšeli, ji pro jistotu opakujeme. Square-Enix se sice dušuje, že očekávaný dvanáctý díl RPG ságy vyjde na Vánoce, to se ale bohužel týká jen Japonska. U evropského vydání tak stále visí nekonkrétní a velmi depresivně vyhlížející nápis „2006".

Třetí díl bojovky Soul Calibur měl vyjít nejen na PS2, ale i na konzole GameCube, Xbox a velmi živě se mluvilo i o PSP. Jak víme, Soul Calibur III je nyní hra exkluzivně pro PS2. Tím Namco vyšachovalo nejen Nintendo a Microsoft, ale i naši milou PSP. Právě ta mohla konečně získat skutečnou 3D bojovku, pro kterou je jako dělaná. Snad si to Namco ještě rozmyslí. PSP je s PS2 přeci jenom jedna rodina.



Info
Výrobce: Ertain
Vydavatel: Koei
Žánr: akce/RPG
Datum vydání: 19. července 2005



COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

Není to tak dlouho, co jsme si mohli užít krvavé gladiátorské zápasy v kvalitní akci Shadow of Rome, a už je tu další potenciální hit. Colosseum: Road to Freedom nás zavede do Říma a vy v kůži jednoho z válečníků (jeho charakter byste měli částečně ovlivnit i vy sami) budete bojovat na život a na smrt. Než se pustíte do brutálních zápasů v aréně, projdete si i trénink, který slouží jako tutoriál. Po jeho zvládnutí už nezbývá než vybojovat dostatek peněz, abyste si mohli koupit vlastní svobodu. Souboje mají být promyšlené a s velkým důrazem na taktiku. Implementovaný prý bude i RPG systém. Jak se hra povedla, uvidíme již velmi brzy. Nicméně čekání si můžeme zkrátit třeba nad Scottovým Gladiátorem. ■

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

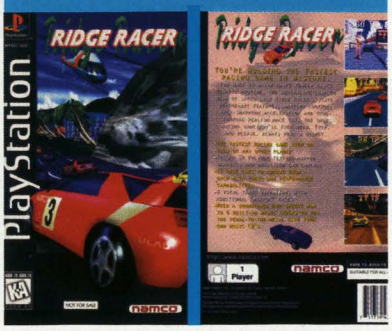
Info
Výrobce: Capcom
Vydavatel: Capcom
Žánr: beat'um up bojovka
Datum vydání: 14. listopadu 2005

Kde jsou ty časy, kdy byla každá druhá hra pro PS2 beat´em up bojovka. Kvalitních zástupců tohoto žánru je tolik jako ženských, kterým nejde jen o vaši peněženku (= málo). Snad situaci změní proslulý Capcom. Jeho Beat Down: Fists of Vengeance je mlátička ze staré školy, která sází především na návykovou hratelnost. Ale nebojte se, dojde i na novinky, které by měly zážitek ještě zpříjemnit. Příběh, kde figurují dvě slova „mafie" a „pomsta", tady rozebírat nebudeme. Potěšíme vás spíše zprávou, že k dispozici by mělo být 5 hratelných postav – dvě křehké (tedy zas tak křehké ne) dívky a tři muži. Rozdíly mezi nimi budou zásadní – každá bude disponovat jiným silovým potenciálem i bojovým stylem. Originálním prvkem by měla být možnost sestavit si vlastní skupinu lidí, kteří vám budou ve vaší cestě za pomstou pomáhat. Už se těšíme. ■

VZPOMÍNÁME

...na hry, které brouzdají herním nebem

Ridge Racer – určitě utřete slzu a nudli při vzpomínce na tuto závodní pecku od Namca, která vyšla v roce 1994 pro PSX. Jako správné arkádové závody kašlal Ridge Racer na realističnost a soustředil se na pořádně rychlou jízdu. Z počátku jste mohli vybírat ze 4 automobilů, ale časem jste uvolnili dalších 9. Dnes k smíchu, ale tehdy... Potěšil Music Player. S ním jste mohli přehrávat nejen herní soundtrack, ale i svá vlastní CD. Ať žije závodní senior.



play on

PŘÍLETY A ODLETY

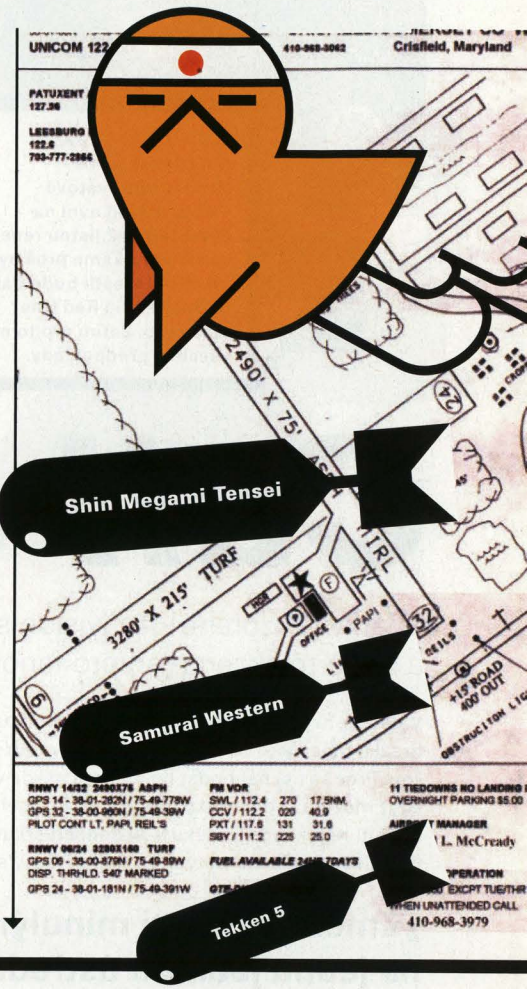
Redakční terminál informuje o přistání nejžhavějších titulů.

ČERVEN 2005

Poker Master	3. června 2005	Liquid Games
Samurai Western	7. června 2005	Atlus
Alarm For Cobra 11: Pokice Pursuit	10. června 2005	Midas
Alpine Skiing 2005	10. června 2005	Midas
Black Market Bowling	10. června 2005	Midas
Full Spectrum Warrior	10. června 2005	THQ
Stealth Force: The War on Terror	10. června 2005	Midas
YuYu Hakusho: Dark Tournament	10. června 2005	Atari
Batman Begins	17. června 2005	EA
Juiced	17. června 2005	THQ
Medal of Honor: Europe Assault	17. června 2005	EA
MX vs. ATV Unleashed	17. června 2005	THQ
Destroy All Humans!	24. června 2005	THQ
Madagascar	24. června 2005	Activision
Tekken 5	24. června 2005	Namco
Arc the Lad: End of Darkness	červen 2005	Namco
Big Mutha Truckem 2: Truck Me Nardet	červen 2005	Empire
Mobile Suit Gundam Vs. Zeta Gundam	červen 2005	Bandai Games
Swords of Destiny	červen 2005	Rising Star

ČERVENEC 2005

Bomberman Hardball	1. července 2005	Ubisoft
Cricket 2005	1. července 2005	EA
Formula One 05	1. července 2005	Sony
Saint Seiya, Knight of the Zodiac: The Sanctuary	1. července 2005	Atari
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	1. července 2005	Ubisoft
Crazy Golf: World Tour	8. července 2005	Liquid Games
God of War	8. července 2005	Sony
The Arcade	8. července 2005	Liquid Games
Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir	12. července 2005	Square Enix
Fantastic 4	15. července 2005	Activision
Brian Lara International Cricket	21. července 2005	Codemasters
Worms 4: Mayhem	29. července 2005	Codemasters
Charlie and the Chocolate Factory	červenec 2005	Take-Two
NCAA Football 06	červenec 2005	EA
Pilot Down: Behind Enemy Lines	červenec 2005	Oxygen

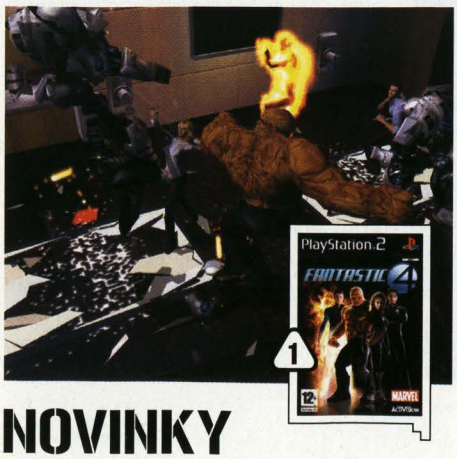


TĚŠÍME SE

aneb Tři pecky, které se dostaly do našeho hledáčku.

FANTASTIC 4

Film Fantastic 4 pravděpodobně bude jedna z největších comicsových událostí roku a hra také nevypadá vůbec špatně. Jak jsme očekávali, tvůrci se chlubí tím, že během akčního řádění budete muset využívat unikátní schopnosti každého ze čtyř hrdinů. Navíc když už nemůžeme mít Jessicu Albu reálnou, tak ta virtuální také nevypadá špatně. ■



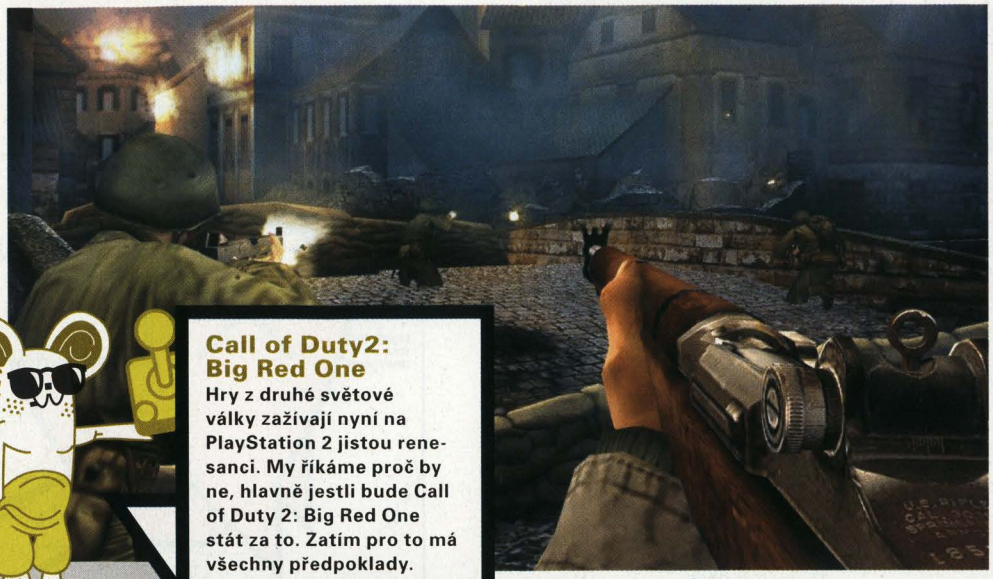
WORMS 4: MAYHEM

Zabijáčtí červi byli vždy naši oblíbení hrdinové. Roztomilí i s bazukou na rameni. Worms 4: Mayhem má umožnit hru pro čtyři hráče, vylepšené ovládání kamery, nové zbraně a mnoho dalších vylepšení. Uvidíme, jestli nebude pokračování tak zmatené jako Worms Forts: Under Siege! ■

FULLMETAL ALCHEMIST 2: CURSE OF THE CRIMSON ELIXIR

RPG hry od Square Enix jsou často kvalitní a ještě častěji zvláštní. To první o Fullmetal Alchemist 2 zatím tvrdit nemůžeme, ale tím druhým jsme si jisti. Hlavní hrdina Edward Elric totiž vládne schopností změnit objekty denní potřeby ve smrtící zbraně. To jen tak nějaká hra nenabídne. ■

Info
Výrobce: Treyarch, Gray Matter
Vydavatel: Activision
V prodeji: 4. 10. 2005
Žánr: fps



Call of Duty2: Big Red One
Hry z druhé světové války zažívají nyní na PlayStation 2 jistou renesanci. My říkáme proč by ne, hlavně jestli bude Call of Duty 2: Big Red One stát za to. Zatím pro to má všechny předpoklady.

TEXT: Lukáš Bašta

Call of Duty 2:

Zpátky do zbraně! Activision se chystá vylodit už podruhé v mechanikách Sony PlayStation 2, a bude to akce nejen pro fanoušky chlapů v uniformách.

Válečné hry. Bezbolestná a netraumatizující náhražka nejen pro ty, kteří se ohánějí modrou knížkou. Proč se nechat bodat bajonetem někde v Rusku, když můžete sedět hezky doma v teple a během dobývání nějakého výběžku v Ardenách srkat kakao. Proto všechny jistě potěší, že Call of Duty se vrací.

„Změnou oproti minulým dílům bude hlavní záběr na jednu jedinou ústřední postavu."

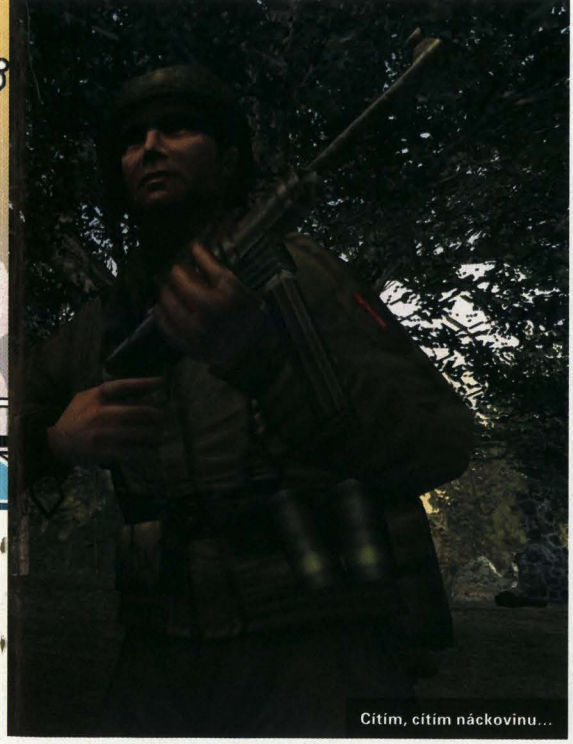
CoD je takovým ostříleným vojákem v přední linii her s tematikou 2. světové války. Jeho kouzlo spočívalo v neuvěřitelné nonstop akční extázi, kterou by se mnoha titulům převést nepovedlo, ani kdybychom měli z konzole zavedené elektrody do bradavek. Po hitu Finest Hour se tak opět vrátíme do Evropy let čtyřicátých a budeme kopat do zadku jednoho blonďáka za druhým, dokud nezjistíme značku jejich oblíbeného peroxidu.

Jak již název našeptává, tentokráte se staneme členy 1. pěší divize americké armády. Pokud generálové s upnutými pumpkami táhli v teple armádního velitelství po mapě plastovým panákem nějakým směrem, tak bylo téměř jisté, že jako první tam zasáhne 1. pěší. Velká červená jednička. Díky ní se zúčastníme operace Torch – invaze do severní Afriky v roce 1942, operace Husky – invaze na Sicílii v roce 1943, nebo operace Overload s dnes již klasickým vyloděním v Normandii v červnu 1944. Tímhle by měla být zaručena různorodost prostředí a udržení naší pozornosti. Více o historii této divize se dozvíte z přiloženého infoboxu.

Boj s větrnými mlýny?

Ačkoliv se nedá říci, že by předchozí konzolový CoD titul Finest Hour nebyl úspěšný, očekávání bylo veliké, a leckomu se proto nesplnila jeho tajná přání. Proto k vývoji CoD2 byli přizváni i lidé ze studia Gray Matter. Pánové, kteří mají prsty ve výtečném datadisku k PC verzi – United Offensive. Právě oni by měli být zárukou toho, že se dočkáme výborně zajetých principů z pecek, a zároveň mnoha nových věcí, které si speciálně pro PlayStation 2 vycucají z palců. Sami jsme zvědaví, co ze sebe vymáčknou. Letecké přestřelky v UO měly svoje kouzlo a byly také více než příjemným zpestřením. Právě proto se jich zřejmě dočkáme i na PlayStation. Bůh žehnej šedé kůře mozkové.

Změnou oproti minulým dílům bude hlavní záběr na jednu jedinou ústřední postavu. Staneme se členem pěchoty a měli bychom být obklopeni vojáky, kteří do bitevních vřav vnesou lid-

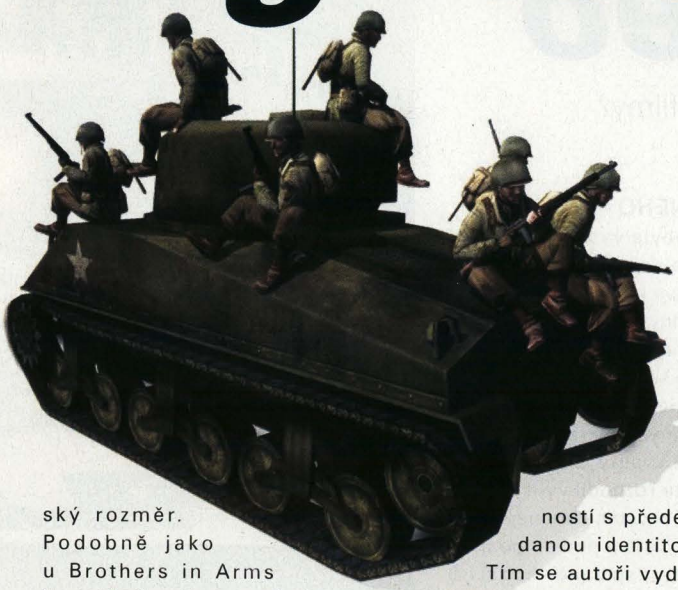

Cítím, cítím náckovinu...

Bonusové Info

Big Red One

Historie divize sahá až do roku 1917 do 1. světové války. Během 2. světové jako první opustila Anglii a vrazila do Afriky. Tažení Tuniskem si vyžádalo mnoho mužů, ale po půlroku bojů se dostavilo vítězství a Afrika Korps se vzdali v počtu 40 000 vojáků. Tažení pak pokračovalo na Sicílii, kde se setkali s německou tankovou divizí. Jako první pak vstoupila Big Red One na pláže Normandie. První také pronikla do německého města Aachen a obsadila jej, aby mohla vpadnout k nám do Česka. Během války divize přišla o 21 023 mužů z celkových 43 743. Její vojáci získali celkem na 20 752 medailí a ocenění včetně 16 Medailí cti. Divize zajala více než 100 000 vojáků. V roce 1965 byla v první vlně poslána do Vietnamu. V 90. letech se v počtu 12 tisíc vojáků zúčastnila operace Pouštní bouře. Pak její kroky směřovaly na Balkán. V poslední době hrála divize velkou roli např. při osvobození Iráku.

Big Red One



ský rozměr. Podobně jako u Brothers in Arms bude kladen důraz na okolní charaktery, se kterými bychom se měli sžít, případně nad jejich smrtí proplakat nejednu noc a prosmrkat nejeden kapesník. Jenže místo krátkého osmidenního šolichu jako v BIA tady projdeme opravdovým tříletým válečným peklem. Snad se s postavami poperou trochu lépe než v titulu od Gearbox, kde nám přišlo trochu divné, že během hry si postavy umíraly a zase ožívaly, jak se autorům zlíbí. Velikou změnou by mělo být, že nebudeme mít hlas, jméno a nikdy svoji postavu neuvidíme. Je to rozhodně krok jiným směrem než u předchozích CoD titulů, kdy jsme byli různými vojáky několika národností s předem danou identitou. Tím se autoři vydali po cestičce podobné té, po které kráčí Valve s Gordonem Freemanem. Stejně jako oni mají Grey Matter a Treyarch zato, že právě tohle člověka vtáhne do hry nejvíce. Že nebudeme muset soucítit s nějakým smyšleným chlápkem, ale v podstatě tím vojákem budeme my sami.

Na hře působí i dva odborní poradci, kteří se již podíleli na předchozích dílech. Ty dávají autorům vojenské know-how. Právě oni autorům údajně vysvětlují taktické elementy jako systém krycí palby, obkličování jednotek a další taktické prvky, které chtějí zapojit do hry. Právě ty by měly zvednout realismus zase o trochu výše, takže se jedná o podobný systém jako v bratrech ve zbrani, tak jsme zvědaví, jak si s tím poradí tak, aby vykrádání, tedy inspirace, nebylo moc okaté.

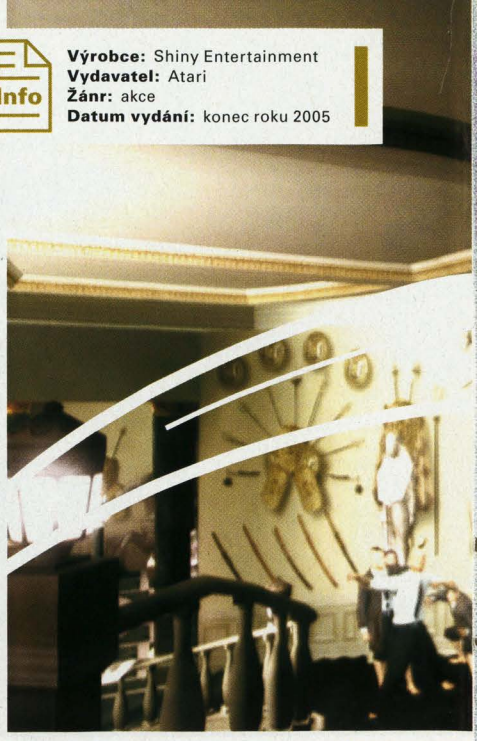
Podle prvních pohledů prý hra vypadá doopravdy impresivně. Nejenže se autorům povedlo udělat velice povedenou grafiku s detailními modely, ale velký důraz byl kladen na mimiku obličeje. Díky ní vypadají doopravdy živě. Hra zvládá velké kouřové efekty a obrovské výbuchy, které doplňují atmosféru válečných bojišť. Když k tomu přidáte ještě desítky pobíhajících vojáků, nemůžeme se asi divit, že lidé kolem CoD2 pohazují superlativy. Vypadá to, že budeme mít co dočinění s nejlépe ztvárněným bojištěm na PS2 a možná dál. Ovšem na takovéhle soudy vyčkáme až do nějaké dalšího článku, kdy uvidíme ze hry více.

Hry z druhé světové války zažívají nyní na PlayStation 2 jistou renesanci. My říkáme: proč by ne, hlavně jestli bude Call of Duty 2: Big Red One stát za to. Zatím pro to má všechny předpoklady. ■

Tanky přijdou vždycky vhod.

Info

Výrobce: Shiny Entertainment
Vydavatel: Atari
Žánr: akce
Datum vydání: konec roku 2005



TEXT: Jan Gabriel

The Matrix: Path of Neo

Prožít si v kůži samotného Vyvoleného všechny tři filmy? Tahle pilulka vypadá opravdu lákavě.

Ohromný a neuvěřitelně propracovaný, taková slova nejlépe vystihují svět, který bratři Wachovští vytvořili. Geniální dílo cyberpunku, zovoucí se Matrix, však během několika posledních připojení utržilo ošklivé rány na solar. Ať už jde o veřejností vlažně přijatý druhý a později i třetí díl filmové trilogie či rozporuplné herní inscenace čítající průměrný Enter the Matrix a porodními bolestmi trpící MMORPG The Matrix Online. Zdá se, že čím více se kdokoliv v Matrixu hrabe, tím hůře to skončí. Přišel čas zastavit takovéto prznění. Přišel čas Matrix: The Path of Neo (dále jen PoN)!

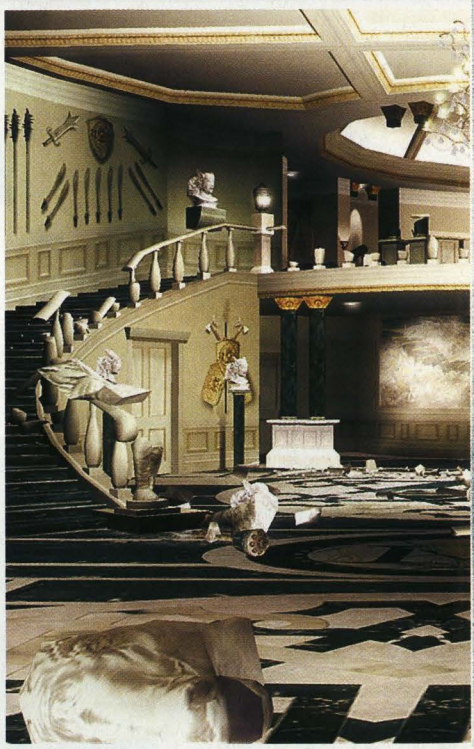
Matrix: Path of Neo
Nevypadá vůbec špatně. Snad se autoři poučí z chyb, kterými trpěl Enter the Matrix, a vytvoří hru, která neudělá světu Matrixu ještě větší ostudu. Jak se jim to povedlo, zjistíme už během letošní zimy.

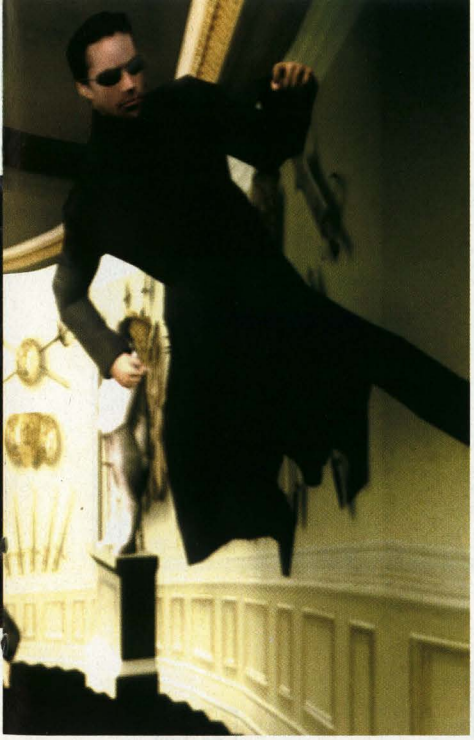
CESTA VYVOLENÉHO

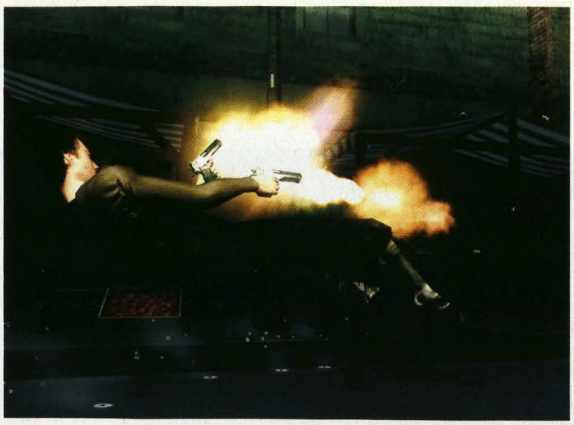
Enter the Matrix nebyla vysloveně špatná hra, bohužel nebyla ani nijak zvlášť povedená. Reakce hráčstva kladná nebyla už vůbec - prakticky všechny emaily, které společnost Shiny Entertainment od hráčů dostala, zněly stejně: „Kde je sakra Neo? Já chci hrát za Nea!" Až na čestné výjimky nikoho nezajímal osud nepodstatných charakterů, jakými i přes své nesporné kvality Ghost a Niobe byli. V Shiny se proto rozhodli vyjít hráčům vstříc, a jak už název chystané hry napovídá, tentokrát nepůjde o čištění podlah po hlavním hrdinovi. Ano, čtete správně – kdo si někdy chtěl vyzkoušet, jaké to je býti Vyvoleným, bude mít možnost!

Stejně jako v předchozích vstupech do Matrixu, i tentokrát budou mít prsty ve scénáři bratři Wachovští. Vždyť také kdo jiný by se měl postarat o ústřední postavu celé filmové trilogie než její tvůrci? V kůži Nea si prožijeme děj všech tří filmů, od jeho probuzení ze snu na začátku filmu prvního až po finální souboj o bytí či nebytí na konci třetího. Oproti Enter the Matrix dojde k jedné závažné změně – cesta Nea zdaleka nemusí být taková, jakou jsme ji měli možnost spatřit ve filmech.

Wachovští spolu se Shiny totiž zapracovali na scénáři, a nejenom že nám, hráčům, dají možnost učinit některá závažnější rozhodnutí za Nea (snad jen s výjimkou výběru mezi modrou a červenou pilulkou), ale dokonce do hry dokázali zakomponovat alternativní zakončení. To podle jejich slov bude více odpovídat konci, jaký by měla mít hra, neboť film v tomto







ohledu nechával příliš volného prostoru. Zároveň tento konec nebude odporovat ději PCčkového The Matrix Online. Otázkou tedy zůstává, co pro nás autoři přichystali, v každém případě by ale toto překvapení mělo být příjemné.

SCHOPNOSTI VYVOLENÉHO

Během své pouti za spasením lidstva přijde Neo k mnoha schopnostem obyčejným smrtelníkům nedostupným, což je ostatně jeden z důvodů, proč za něj chceme všichni hrát. Některé získá v průběhu hry automaticky, jiné se bude muset poctivě naučit při trénincích. Postupem času budete v jeho kůži moci zastavovat kulky v letu, létat a ve finále bude Vyvolený schopen vidět samotný kód Matrixu, kterážto schopnost byla ve filmu tak pěkně ztvárněna ve scéně s dortíkem ve Francouzově restauraci.

„Na svém místě po souboji nezůstane vůbec nic. Vzduchem budou létat lavičky, ale také kusy stěn!"

Veškeré dovednosti budou Neovi sloužit především k jednomu účelu: co nejrychleji a co nejefektivněji sprovodit své protivníky ze světa Matrixu. V průběhu hry se Vyvolený naučí až sedmi různým bojovým uměním, která bude možné libovolně kombinovat. Pomocí několika tlačítek na joypadu tak budete moci sebrat soupeři zbraň, otočit ji proti němu a stisknout spoušť, to všechno během jedné či dvou vteřin. Prostě a jednoduše, choreografie soubojů bude tentokrát na vás a podle toho, co jsme mohli vidět, vypadá hodně dobře.

BOJ VYVOLENÉHO

Matrix, to se vedle latexových kostýmů a spousty úderů rovná také Bullet Time. PoN v tomto ohledu nebude výjimkou. Používání této vymoženosti bude omezené, neboť jinak by jste celou hrou mohli projít s prstem v nose a otázkou: „Proč jsou ti nepřátelé tak pomalí?" Neboť v okamžiku, kdy ho aktivujete, pozbývají proti vám všichni běžní protivníci jakýchkoliv šancí. Jedinými opravdovými soupeři pak budou agenti, což bude ostatně vedle souboje proti bossům vrchol Neova bojového umění. Bullet Time bude samozřejmě možné použít i v jiných, „nebojových" situacích. Příkladem budiž ona scéna z prvního dílu, kdy Neo na střeše mrakodrapu dokázal, že uhýbat kulkám pro něj není takový problém jako pro nás ostatní.

Takovýchto scén, známých z filmů, bude v PoN vícero. V mnoha z nich, například v oné bitce s agentem Smithem na nástupišti metra v prvním dílu, dojde svého využití i fyzikální engine, umožňující doslova a do písmene totální destrukci. Na svém místě po takovém souboji nezůstane vůbec nic. Vzduchem budou létat lavičky, koše, ale také kusy stěn – pokud se rádi schováváte za pilíři, budete si muset dávat pozor, aby se soupeř skrz něj neprostřílel až k vám. Nemluvě o bordelu, který nastane při scéně v lobby.

Když už mluvíme o scénách, které člověku uvíznou v paměti, nelze nezmínit boj Nea s desítkami, ne-li přímo stovkami Smithů. To byl jeden z největších oříšků, který museli programátoři z Shiny vyřešit. Engine PoN je převzatý z Enter the Matrix a ten neuměl zobrazit více než jednu desítku postav najednou, což bylo na takovýto gigantický souboj málo. Lidé ze Shiny tedy dali hlavy dohromady a vytvořili verzi schopnou zobrazit padesát postav. To nestačilo a další verze mohla bez jakýchkoliv problémů ukázat až na 750 postav na obrazovce. Ždímání maximálního výkonu se ale nezastavilo ani zde a po několika finálních úpravách mohli programátoři radostně prohlásit, že pokořili hranici 1500 postav! JEDEN-TISÍC-PĚT-SET, všechny stejně detailní. Zdá se to neuvěřitelné, ale je to tak. Speciálně na tento souboj se tedy máme proč těšit. ■

Bonusové Info

Co se nyní děje v Matrixu?

Mír. Neova smrt způsobila konec agenta Smithe, a tím umožnila Matrixu přežít. Stroje dodržely danou úmluvu a se svobodnými lidmi uzavřely příměří. Na politické scéně se tak zformovaly 3 skupiny – Stroje, jejichž cílem je vládnout Matrixu, Zion, snažící se osvobodit všechny lidi, a Vyhnanci, vedení Francouzem, snažící se udržet status quo. Nejdůležitější události po konci třetího dílu je bezesporu smrt Morphea, který ve snaze získat tělo Nea od strojů zešílel a byl poražen neznámým Zabijákem, schopným ohýbat samotnou podstatu Matrixu. Kdo nebo co tento Zabiják je ale nikdo neví...

Info
Výrobce: Clover Studio/Capcom
Vydavatel: Capcom
Žánr: akční adventura
V prodeji: 14. listopadu 2005

Tak se pěkně vyčůrej.

Výt se může i na nakreslený měsíc.

TEXT: Jan Lysý

Okami

Asiaté zvládají na jedničku elektroniku, akční filmy, sushi a bizarní hry. S Okami to asi nebude jinak.

Právě vizuální zpracování vás ihned praští do očí. Japonský styl animace je natolik netradiční, že má určitě kultovní potenciál. Současně je tu ale také možnost, že vám tento nádech nesedne. Okami si prostě buď zamilujete, nebo se jednou podíváte a řeknete si, že to není nic pro vás (ano, někomu by sedla více stylizace do obrazů H. R. Gigera). Předpokládáme, že prvních jmenovaných bude mnohem více, protože tahle věc je vysloveně umělecké dílo (hlavně když většina z nás ve výtvarce zvládne maximálně domeček jednou čarou). Pestrobarevné prostředí, které ovšem nepůsobí kýčovitě, silné černé kontury, tím vším převyšuje comicsovou akci XIII nebo povedenou plošinovku Viewtiful Joe. Je to artový majstrštyk, a tak je i pojímáno. Z prezentací je jasné, že se tvůrci v Capcomu rozhodli sázet především na povedené tahy štětcem, a to doslova. Některé sekvence hry se totiž mění právě pod tímto uměleckým nástrojem, jehož pomocí budete muset řešit různé problémy. Štětcem totiž můžete tu a tam něco domalovat nebo naopak něco seškrtat. Chybí most, nelíbí se vám uschlý strom, dotírají na vás protivníci? Není problém. V této hře platí pořekadlo, že pero, resp. štětec je mocnější než meč. Vyznavači výtvarného umění budou určitě téměř fyzicky vzrušeni, až uvidí, jak si grafici s Okami vyhráli. Samozřejmě tyto umělecké prvky nebudou samoúčelné, ale budou vám pomáhat v dalším postupu hrou.

Zátiší jako malované.

ZMALOVANÁ VLČICE

Ale jenom to by asi na dobrou hru nestačilo. Přece takové virtuální omalovánky by rekordy v prodejnosti zrovna netrhaly. Okami je především akční hrou. Ovládat budete netradičního hrdinu, slunečního boha v podobě bílého vlka Amaterasu s jeho mystickou společnicí v podobě ohnivého elementu Issun. Společně musí zabránit zlu, aby nezachvátilo svět. To sice není příliš originální námět, na druhou stranu bojovat proti něčemu menšímu, než je temnota hrozící zničit tisíce nevinných životů, by ani nestálo za to. Kromě zabíjení nepřátel půjde také hlavně o oživování lokací a plnění lidských přání. Mimo soubojů, kde využijete nejen drápů a zubů, přijde i na více než 10 speciálních štětcových schopností. Pokud nebudete vrčet a trhat nepřátele na kusy, budete řešit i několik hádanek, které by měly být uživatelsky příjemné, ale ne úplně jednoduché. Už teď vám také můžeme slíbit, že si i pěkně zaskáčete. Okami se prezentuje jako akční adventura, a tak dojde i na dialogy. Slíbeno je toho dost a nemáme mnoho důvodů Capcomu nevěřit. Hra by se měla objevit na pultech v listopadu. Hotova je přibližně z poloviny, a je tedy pravděpodobné, že 14. listopadu 2005 vyjde. Když se však nepodaří, co se dařit má, myslíme si, že i tak se vyplatí počkat. Hlavním tahákem je sice grafické pojetí, ale Capcom akční adventury umí, proto se domníváme, že bychom se kromě úchvatné podívané mohli dočkat i příjemné hratelnosti, podpořené několika dalšími dobrými nápady. Pokud vše dopadne, jak doufáme, mohlo by jít o jedem z nejunikátnějších zážitků roku. ■

Bonusové Info

Co se chystá u Capcomu:
Kde by byli milovníci akce bez Capcomu. Tato firma nelení a připravuje dalších pár potenciálních lahůdek – ta první není zrovna akční, ale spíše má nádech retra – Lipnic: Ultimate Pinball (třetí čtvrtletí 2005), v listopadu by měla vyjít akce Without Warning, ve stejné době by se měla objevit beat´um up bojovka Beat Down: Fists of Vengeance. Tak se těšte.

Info
Výrobce: Namco
Vydavatel: Namco
V prodeji: 28. 10. 2005
Žánr: bojovka

TEXT: Jirka Škrampal

Soul Calibur III

Nadešel čas, čas broušení mečů, kos, dýk a jiných hraček. Soul Calibur III přichází. Pomalu, ale jistě.

Tekken 5 se ještě ani nestačil ohřát v mechanikách PS2 a už se mu chystá konkurence. O tu se nepostará nikdo menší než pokračování dnes již kultovní bojovkové série Soul Calibur. Očekávaná mlátička, kterou jistě nepřehlédne nikdo, kdo ví, že zkratka PS neznačí perverzní sitcom. Co si tedy vývojáři z Namca připravili tentokrát?

Pokud už vaše oko padlo na některý z okolních screenshotů, jistě mi dáte za pravdu, že grafika vypadá prostě úžasně. Je vůbec možné, aby se něco takového rozumně hýbalo na PS2? Hru stále pohání engine z předchozího dílu. Ten byl ovšem vyladěn přesně pro potřeby našeho hardwaru, ze kterého teď vymačká skutečně 100 % výkonu. I přes nepochybně krásnou grafiku nového Tekkena (mimochodem taktéž od Namca) mnoho lidí stále považuje fantasy laděný Soul Calibur II za vizuálně pohlednější. Pokud k nim patříte, budete zpracováním Soul Caliburu III (dále SCIII) dozajista uneseni. Arény, které jsme mohli vidět, si se svým předchůdcem v ničem nezadají. Obzvláště „aréna", kde jsou bojovníci unášeni na voru za úsvitu proudem řeky, která se vine pod mosty středověkého města, je naprosto k sežrání. Velmi impresivně působí i ostatní arény. Aby vypadaly víc přirozeně, byly do některých přidány zničitelné objekty. Nemusíte se však bát, že by překážely v boji, jedná se spíš o zničitelný plot nebo zídku na kraji arény apod.

Engine vymačká z PS2 skutečně 100 % výkonu.

Soul Calibur III
Na své postavě si budeme moci nastavit téměř všechno. Od pohlaví přes účesy až po barvu oblečení. Na konci svému bojovníkovi pouze „přiřadíme" bojový styl, který bude používat. Geniálně jednoduché, jednoduše geniální. Soul Calibur prostě nezapře, že pochází z Japonska.

NOVÉ POSTAVY

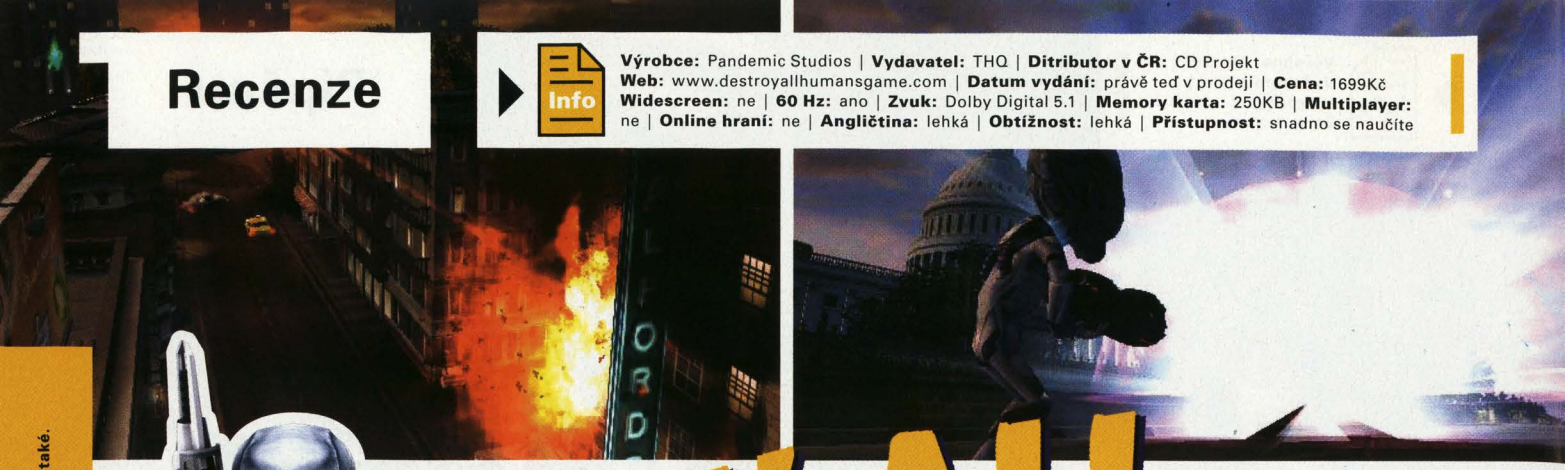
Co se týče charakterů a příběhu, dělá Namco zatím velké tajnosti. Podle neoficiálních zdrojů by hratelných postav mělo být přes 25, což je velice pěkné číslo. Ze starých známých jsou zatím potvrzena Taki a Mitsurugi. Na screenshotech a videích jsme ale měli možnost vidět i další, a tak v SCIII téměř jistě uvidíte i Ivy, Cassandru, Volda, Astarotha, Raphaela, Maxiho a samozřejmě Nightmara, kterého má ostatně hra ve znaku. Co by to ale bylo za pokračování, kdyby se v něm neobjevily nějaké nové tváře? První z nováčků je Setsuka, sličná děva, která svůj krátký meč fikaně maskuje jako deštník. K tomu má na sobě šaty, s nimiž se podle nás nedají provádět jakékoliv prudké pohyby (zato dobře odhalují její bujné poprsí). Další novou tváří je Tira. Mrštná slečinka, která trochu připomíná ženskou verzi Linka ze Zeldy (to bude tou zelenou). Ta se ohání zbraní připomínající kovovou obruč s ostřím na vnější straně. Nápady autorům rozhodně neschází. Poslední novinkou je drsňák Zazalamel, jenž se svou kosou poněkud připomíná Astarotha. Zazalamelovy pohyby jsou ale ladnější, zákeřnější, ale zase neubírají na jeden zátah polovinu energie.

Poslední peckou, kterou si Namco pro SCIII připravilo, je Customisation. Tentokrát si ovšem nebudeme upravovat bojovníky stávající, ale vytvoříme si svůj vlastní charakter! ■

Bonusové Info

Soul Calibur III
SCIII bude kromě klasických možností jako Arcade či Versus obsahovat i mód Chronicles of the Sword. Ten bude real-time-movou simulací, kde si se svým vlastním charakterem budete pilovat schopnosti. Dále tu máme Tales of Souls, jenž bude pravděpodobně obdobou příběhového Weapon Master módu ze SCII. Poslední nový mód je Soul Arena. Zde se bude bojovat podle speciálních pravidel (například omezený čas nebo možnost používat jen některé údery).

Výrobce: Pandemic Studios | **Vydavatel:** THQ | **Ditributor v ČR:** CD Projekt
Web: www.destroyallhumansgame.com | **Datum vydání:** právě teď v prodeji | **Cena:** 1699Kč
Widescreen: ne | **60 Hz:** ano | **Zvuk:** Dolby Digital 5.1 | **Memory karta:** 250KB | **Multiplayer:** ne | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** lehká | **Obtížnost:** lehká | **Přístupnost:** snadno se naučíte



DESTROY ALL HUMANS!™

TEXT: Tomáš Zvelebil

Zuřiví alieni, hrůzostrašné létající talíře, supertajní agenti a smrtící paprsky X.

Stačilo by malé přehlédnutí a na Destroy All Humans! bychom na první pohled neshledali nic zvláštního. Mimozemská rasa malých šedivých panáčků s velkýma černýma očima se z existenčních důvodů rozhodne napadnout Zemi. Skromný, ale o to zuřivější výsadek o síle jednoho muže (či spíše mužíka) vede Crypto Sporidium 137, jehož počínání z orbitu bedlivě sleduje nadřízený ufon Orthopox. Podle všech pravidel žánru se v takovou chvíli čeká jen na přiměřeně ošlehaného hrdinu, který zlotřilé vetřelce odkáže do adekvátních lovišť a jejich mrtvá tělíčka podrobí vyšetření anální sondou.

Vtip je v tom, že právě takhle to není. Žádný zmužilý rek s třídenním strništěm, žádný příběh o odvážném a spravedlivém boji proti vesmírným tyranům. A na kosení ufonů rovnou zapomeňte. Samolibí pozemšťané jsou odsouzeni k vyhynutí - vaší rukou!

Nejnovější hra od Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior) nabízí zajímavou premisu: v roli komicky krutého mimozemšťana se pokusíte využít a vyhubit lidskou rasu. Poněkud sebemrskačský úkol, je ale opepřen koňskou dávkou brutální nadsázky, skvělého (nejen) situačního humoru a propracovanou stylizací, která evokuje béčkové horory padesátých let.

V celkovém balíku je toho pak opravdu hodně: létající talíře, tajemní agenti, bláznivý vědátoři, vládní spiknutí i smrtící mimozemské zbraně.

EXTRATERESTRIÁLNÍ MACHO

Hlavní hrdina nebo padouch, záleží na úhlu pohledu, Crypto Sporidium 137 je členem mimozemské rasy Furonů, která přežívá jen díky pokročilé klonovací technologii. Orthopox, Cryptův nadřízený a velitel, vysílá našeho hrdinu na Zemi, aby vyšetřil nouzové přistání jeho předchůdce Sporidia 136 a získal furonskou DNA, která je díky jakýmsi prastarým experimentům přítomna v lidském mozku. Jelikož ale s každým dalším klonem degraduje, musí Crypto z opic (tak tu říkají lidem) vytěžit dostatek původní, ničím nezkalené DNA, která zajistí furonům přežití. Během hry však vyplynou na povrch další souvislosti a také se ukáže, že za mnohým stojí jakási tajná organizace, která se Crypta pokouší vlákat do pasti a jeho technologii využít k vlastním zlotřilým svodům. Dále pokračovat nemůžeme, ale nemusíte se bát – než padne poslední rána, překazíte tolik ďábelských plánů a pobijete tolik opic, že na vás bude vaše klonovací banka hrdá.

Slovo invaze je možná příliš velkorysé, vlastně jde o poctivou one-man show, ale množství destrukce, které okolo sebe Crypto šíří, je neskutečné. Tři základní zbraně (víceúčelová bouchačka, létající talíř a psychická síla) naprosto postačí k pacifikaci i těch nejnepoddajnějších pozemšťanů. Nejvíc děsivé, a tady se asi shodneme, jsou samozřejmě bolestivé anální sondy vystřelované ze vždy pohotového ufonského kvéru, který mimo jiné slouží

Alternativní volba

Second Sight ★★★★
Sice jde o stealth akci, ale mentální schopnosti jsou tu také. Second Sight je zajímavou alternativou, byť DAH vede.

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith ★★★
Nové Star Wars nás nijak neokouzlily. Destroy All Humans! je nejen stylovější, ale i zábavnější dobrodružství.

i jako granátomet, elektrosmažič a desintegrátor. Hned za něj řadíme létající talíř, do něhož Crypto usedá ve chvílích, kdy bouchačka nestačí. Letecké mise jsou příjemným zpestřením, a jelikož je talíř vyzbrojen opravdu bohatě - od paprsků smrti až po kvantové bomby - máloco mu odolá. Psychické síly jsou mixem bojových, užitkových a spíše zábavných schopností. Telekinezí můžete přesouvat předměty nebo třískat libovolným nebožákem o zem, čtení myšlenek je zdrojem pravidelných výbuchů smíchu a kradení těl zase vnáší do hry lehké stealth prvky.

MIMOZEMSKÁ NÁPLŇ

Samotné hraní je schématicky velice jednoduché, mnohdy snad až příliš. Běháte po světě, pražíte to do všeho možného, kosíte stovky opic a z jejich explodujících mozečků vybíráte furonskou DNA. Když máte na kahánku, zašijete se na okamžik někam do chládku a počkáte, až se vám doplní zdraví. Aby to zas tak snadné nebylo: čím více destrukce kolem sebe šíříte, tím větší pozornost je vám věnována, a tak se původně pohodový piknik s grilováním několika nechutně tupých farmářů může zvrhnout v lítou přestřelku se zástupy policistů, vojáků a nakonec i tajných agentů. Pokud pěší část hry není nic těžkého, pak jsou mise odehrávající se v talíři vyloženě oddechové. Zkrátka se jen vyhýbáte přicházejícím střelám a všemi dostupnými prostředky likvidujete cokoliv ve vašem dosahu.

„Po stránce dialogů a celkové stylizace patří hra k absolutní špičce."

Na pohled je to velkolepá podívaná. Neříkáme, že nás to nebavilo, ale propracovanější hratelnosti bychom se nebránili.

Mezi jednotlivými misemi můžete sklizenou DNA využít k nákupu vylepšení Cryptových vlastností, zbraní, létajícího talíře, a dokonce i sekundárních úkolů, které později plníte. K nim se ale váže drastická výtka: nejenže nejsou příliš zábavné a častokrát jde jen o masakr daného množství opic, ale navíc můžete opakováním přijít neuvěřitelně snadno k velkému množství DNA, což její sběr v samotných příběhových misích činí pouhou bohulibou zálibou.

Zmiňované příběhové mise jsou o poznání zajímavější části hry. Nejenže k jejich řešení lze využít mnohých přístupů, ale navíc jsou zábavné a nepoměrně pestřejší. Pokud se neomezíte jen na cestu brutální síly a využijete svých vlastností do dna, objevíte také mimořádně silnou stránku hry – obrovské množství špičkových dialogů a replik, kteří autoři do jinak přímočarého konceptu vmáčkli. Stačí se "převléknout" za člověka a vyrazit do ulic nebo jen čas od času skenovat myšlenky kolemjdoucích. Pak pochopíte, že s tímhle si dal někdo nesmírnou práci, kterou častokrát odměníte hlasitým smíchem. Po stránce dialogů a celkové stylizace patří Destroy All Humans! k absolutní špičce. Obzvláště komunisté jsou snadný cíl a jejich všudypřítomné zesměšňování (v padesátých letech a ostatně i dnes vděčné téma) mnozí politicky vyhranění pařani ocení. Suchá nit ale nezůstala ani na tehdejších celebritách, za všechny jmenujme Marylin Monroe. Obdiv k autorům scénáře chováme i proto, že evidentně přetrpěli stovky nevkusných béčkových sci-fi, aby do hry úspěšně převedli každé dnes už odpudivé klišé.

GRAFIKA A NÁDECH

Graficky je hra zcela v souladu s tématem, což nám v tomto případě přijde mnohem podstatnější než nadměrné lpění na moderních grafických efektech a realističnosti. Mírný bloom efekt změkčuje hrany, hlavní postava je dostatečně propracovaná, a tak jedinou výtku směřujeme k doskakujícímu horizontu. Hudba a zvuk jsou vynikající, dabing hlavních postav skvělý. Zejména rozhovory mezi Cryptem a Poxem jsme si užívali.

Je podivuhodné, že Destroy All Humans! není jedním z nejzajímavějších titulů léta díky hratelnosti, která je proklatě jednoduchá a sotva by vás u PS2 udržela sama o sobě, ale díky celkovému balíku zábavných věcí, který za své peníze dostanete. I když v plné ceně je nákup otázkou, zejména kvůli devítihodinové délce hraní, patří hra k těm nejvýraznějším a nejhumornějším dobrodružstvím, které jsme na PS2 v poslední době viděli. ■

Hodnocení

GRAFIKA 80
Ruší jen doskakující horizont.

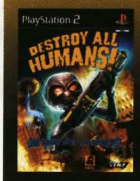
HRATELNOST 70
Jednoduchá. Místy až příliš.

ZVUK 90
Hudba zasluhuje samostatný soundtrack a dabing postav herního Oskara.

TRVANLIVOST 60
Za devět hodin jste na konci.

CELKEM: 78

Verdikt



V případě Destroy All Humans! je celek víc než součet jeho částí. V ničem významném hra neuspěla a hratelnost je místy snad až příliš přímočará, ale díky skvělému provedení, nesmírně zábavnému scénáři a prostému faktu, že teď to můžete lidem nandat v kůži zlotřilého ufouna, stojí tento kousek za zvážení.

Info

Výrobce: EA Los Angeles | **Vydavatel:** EA | **Ditributor v ČR:** EA | **Web:** www.moh.ea.com
Datum vydání: právě teď v prodeji | **Cena:** 1599Kč | **Widescreen:** ne | **60 Hz:** ano | **Zvuk:** Dolby Digital 5.1 | **Memory karta:** 95KB | **Vibrace:** ano | **Multiplayer:** ano, split-screen pro 4 hráče
Online hraní: ne | **Angličtina:** lehká | **Obtížnost:** střední-těžká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

TEXT: Tomáš Zvelebil

Medal of Honor: European Assault

Další tóny válečné ódy se tentokrát linou z evropského bojiště.

Když nás před více než pěti lety v prosinci roku 1999 poprvé navštívila série Medal of Honor, šlo o nesmírně svěží, totálně pohlcující zkušenost. Nebylo to poprvé, kdy jsme mohli vyzkoušet válku (takřka) na vlastní kůži, málokdy však natolik intenzivně. Originální koncept, za nímž nestál nikdo menší než Steven Spielberg, a absorbující atmosféra nevybíravých, chaotických a krutých bojů strhla mnohé, přestože dosluhující hardware Playstation netlačil na obrazovku o moc víc než pár na dnešní standardy směšně omítnutých polygonů. Po fenomenálním úspěchu přišlo očekávané: střílečky z druhé světové války se staly tradičním koloritem Playstation a série, která to všechno začala, dnes paradoxně hledí konkurentům na záda.

Není se čemu divit. Medal of Honor: Rising Sun herní kritika bez nostalgie uzemnila, a ač byly ohlasy hráčů laskavější, o vedoucím postavení v žánru nemohla být řeč. EA se proto rozhodli vrátit medaili cti zpět do Evropy a s tím i získat něco málo z kdysi okouzlující hratelnosti. Ač je European Assault rozhodně lepší hrou než pro leckoho takřka nehratelný Rising Sun, dobrý dojem kazí povedená, ale dietně krátká kampaň, nevyrovnaná obtížnost, slabé možnosti multiplayeru a mdlá inteligence protivníků.

PlayON verdikt na konci této recenze sice napovídá, že jsme si evropský útok vcelku užívali, ale nelze než pokračovat další připomínkou – slabou prezentací příběhu a scénářem vůbec. I když jsou meziherní vložky dokonale zpracované skrze původní záběry a přiměřeně ošlehaný hlas vypravěče, ve hře je podobně výpravných prvků žalostně málo. Dvojnásob to platí, pokud zvážíme, že pod scénářem je mimo jiné podepsán John Milius, spoluautor skvělého válečného drasťáku Apokalypsa (s Marlonem Brando v hlavní roli). Smysl angažování velkého jména nám tady trochu uniká – buď jde jen o běžný marketingový tah, nebo Johnovi za posledních dvacet let kapánek zvlhnul prach. Když k jen lehce nadprůměrnému obsahu připočtete i nijak velkorysou formu – o vaší postavě se ve hře prakticky nemluví a většina děje se odehrává v krátkých nehratelných scénách mezi misemi – zjistíte, že na AAA titul s velkými ambicemi je to trochu málo.

Hra samotná začíná poměrně nenápadně. Přestřelka ve skladišti je sice pěkná, ale krom pár nácků, v pravidelných intervalech vystrkujících čepice s imaginárním nápisem „Tref mě do šišky" zpoza beden, vás sotvaco překvapí. To se ale brzy změní. Po brutálním náletu atmosféra houstne a s každým novým výbuchem je to ještě lepší. Prakticky až do konce hry je tempo opravdu vysoké, událost střídá událost a zástupy nácků neberou konce. Chvályhodné pestrosti prospívají i čtyři rozdílná prostředí, do nichž v roli seržanta Williama Holta nahlédnete. Po slavném útoku na St. Nazaire ná-

Alternativní volba

Brothers in Arms: Road to Hill 30 ★★★★
Brother in Arms zpracovávají podobné téma s mnohem větším důrazem na taktiku. Napoprvé to nebylo špatné, ale skutečný hit se z bratříčků nestal.

Call of Duty: Finest Hour ★★★
První výlet původně PCčkové série na Playstation se příliš nevydařil. European Assault je rozhodně lepší volbou.

SOUTĚŽ S ELECTRONIC ARTS

O TŘI KOUSKY MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT A TŘI TRIČKA SE STEJNÝM MOTIVEM

Díky tuzemskému zastoupení firmy herního giganta Electronic Arts, májí čtenáři PlayON nyní šanci získat jednu ze tří originálek nové válečné pecky Medal of Honor: European Assault a tři epesní trička se stejným motivem.

Do slosování budou zařazeni všichni, kdo na emailovou adresu **soutez@playon.cz** zašlou odpovědi na následující otázky:

1. **Vyjmenujte tři hry z konzolové Medal of Honor série.**
2. **Napište nám, jak se vám líbilo první číslo PlayONu.**

SOUTĚŽ TRVÁ DO 20. ČERVENCE 2005!

Hodnocení

GRAFIKA 70
Sice neurazí, ale postavy jsou slabé, stejně jako některé úrovně.

HRATELNOST 75
Rozhodně to není špatné, ale čekali jsme více.

ZVUK 90
Po všech stránkách propracovaný.

TRVANLIVOST 65
Po dohrání nikterak dlouhé kampaně, přichází ještě splitscreen, podruhé si ale stěží zahrajete.

CELKEM: 73

Verdikt

Na to, že jde o jednu z nejvýraznějších sérií na Playstation, se nemůžeme ubránit mírnému zklamání. Po slabém Rising Sun, jde ale o krok vpřed a titul je i přes rozmanité nedostatečnosti dobře hratelný a rozhodně zábavný.

proti Rommelovým Afrika Korps, výpomoc ruským partyzánům na východní frontě a celá jízda velkolepě skončí během notoricky známé události WWII - Battle of the Bulge. Naproti všem předpokladům ale nejde o zcela lineární dobrodružství. Přestože je toho docíleno spíše trikem, než že by se příběh kořenovitě větvil. Systém sekundárních úkolů zadávaných nikoliv zpočátku, ale v průběhu mise a jen ve chvíli, kdy nějaký úkol v dané úrovni objevíte, znamená, že málokteří hráči projdou celou hrou v naprosto stejném sledu. To ovšem platí jen pro úkoly druhého řádu, které můžete s klidem vyšlukovat (rozlučte se ale s medailemi a odemknutelnými laskominkami), ty hlavní jsou společné všem a bez jejich splnění se nepohnete z místa.

Zkraje zmiňovaný problém - nevyrovnaná obtížnost hry - se projeví už poměrně záhy, během druhého dějství kampaně. Po celkem pohodovém úvodu přichází Severní Afrika a nepochopitelné peklo. Rozlehlé, otevřené úrovně, které by s dostatkem munice do snajprovky byly spíše zkouškou z myslivosti než tuhým bojem, se díky omezené zásobě kulek a nikdy nekončícímu přílivu nácků stávají semeništěm frustrace a pravidelného nahrávání. Odstřelovačka sice na chvilku vydrží, ale jakmile vyschnou zásobníky, můžete to zkusit leda s brokovnicí – nemusíte být zrovna válečný veterán, abyste pochopili, že zbraň účinná na deset kroků je na poušti dobrá leda k ohřívání polévky střelbou do ešusu. Bez výčitek se stálé oživující (respawnující) náckové budí nejen dojem, že je někde v pozadí kouzlí z čerstvého vzduchu a velbloudích kobkové jsou obyčejně zalezlí za bukem, přičemž čas od času vystrčí palici zpoza krytu a pokropí vás krátkou dávkou. Na tom jistě není nic špatného. Méně pochopitelně se ale chovají v přímé konfrontaci. Snad jen málokterý voják, který si váží života, by po letmém vyrušení vyběhl z krytu, případně (v otevřeném terénu) se nějaký kryt nepokusil najít. Chápeme, že není obvyklé zobrazovat německé vojáky jako hrdiny, kteří drží svou pozici do posledního muže, ale ve chvíli, kdy se partička nácků zvedne a začne pobíhat okolo stylem „Kde jsem to jen mohl ty klíče od bytu nechat", jde spíše o popravu než srdnatý boj muže proti muži. A to i přesto, že trefit běžícího nácka není zas tak lehké.

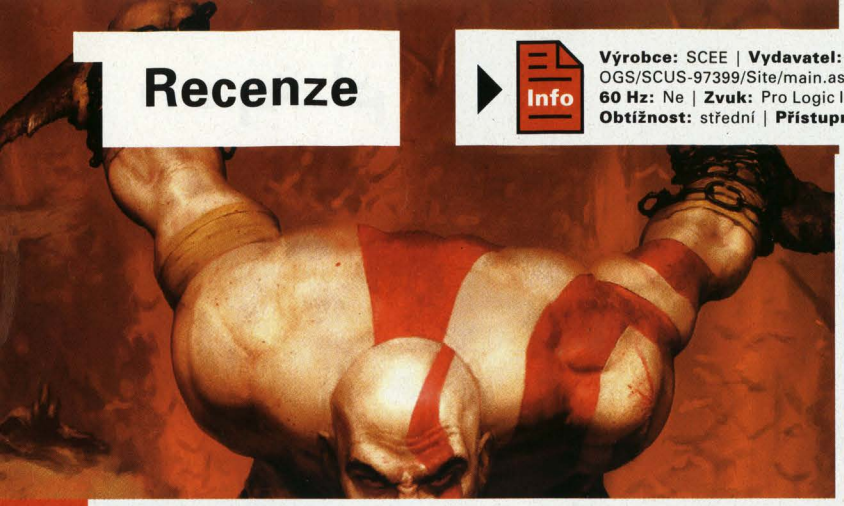
„Naproti všem předpokladům nejde o zcela lineární dobrodružství."

lih zkušený fašistický šaman, ale navíc vám nedávají na výběr jiný styl hry než zběsilý úprk vpřed, doprovázený propagační palbou pánu bohu do oken. Další úrovně jsou na tom již lépe, ale i tak jde o nepochopitelný lapsus.

Bohužel ani umělá inteligence protivníků není nic, co byste chtěli večer potkat na ulici. Nácko-bojovníci se chovají inteligentně, málokdy se nechají lacino odbachnout a poslouchají vaše rozkazy. Ve srovnání s nimi působí nepřátelé opravdu vytepaně, jakoby jim v Hitlerjugend neznámý šampión přiléval do ovesné kaše toluen.

Jelikož v případě hry tohoto typu neočekáváme velké multiplayerové orgie, ale zejména nabušenou kampaň pro jednoho hráče, a internetové hraní není u nás nijak rozšířenou kratochvílí, nemá cenu se v tomto směru příliš rozepisovat. A poněvadž nás poněkud unavený split-screen mód příliš nezabavil a možnost propojit dvě PS2 tu není, skončíme u toho, že European Assault si kvůli multiplayeru kupovat cenu nemá. Jde spíše o drobnůstku navíc.

A jsme u konce. Když sečteme všechny kritické připomínky dohromady, nevypadá to pro nový Medal zvlášť povzbudivě. Na druhou stranu: ač kampaň není giganticky rozsáhlá a nepřátelé místy spíše komičtí než hroziví, pořád je tu mnoho zábavného. Celá hra působí dojmem výbušné jízdy na horské dráze atraktivních bojišť druhé světové války, byť mnohdy osciluje na hranici mezi výborným a lehce nadprůměrným titulem. Pokud snížíte své nároky, případně hru získáte za nižší cenu nebo půjčkou, nebudete zklamáni. ■



Info

Výrobce: SCEE | **Vydavatel:** SCEE | **Ditributor v ČR:** Sony | **Web:** us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97399/Site/main.asp | **Datum vydání:** červen 2005 | **Cena:** neznámá | **Widescreen:** Ano **60 Hz:** Ne | **Zvuk:** Pro Logic II | **Paměť:** 335 kB | **Multiplayer:** ne | **Angličtina:** střední **Obtížnost:** střední | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Souboj s Minotaurem.

TEXT: Michal Jonáš

God of War

Ó bohové, děkujeme, že jste vyslyšeli naše modlitby a seslali boha války na náš svět!

God of War je totiž tak dokonale řemeslně vyrobený kousek, že ho snad opravdu museli dělat sami bohové. Hlavním hrdinou je potetovaný silák Kratos, který během svého předešlého života jen ničil, zabíjel a vraždil v čele svých armád. Po nějaké době se mu jeho skutky vracejí jako zlé noční můry a ani elita renomovaných psychologů z Bohnic si s jeho pošramocenou psychikou neví rady. Pomoci mu mohou jen bohové z řecké mytologie, jenže „zadarmo ani kuře nehrabe", a tak po Kratosovi žádají takovou malou protislužbičku. Totiž zabít jejich kolegu boha války Arese, který je mimochodem větší než budova Motokovu. Ten dělá stále neplechu, loupí, ničí a vraždí, stejně jako to s oblibou dělal Kratos, a ostatním bohům leze krkem.

Boha se sice nebojí, ale svých zlých vzpomínek ano, tudíž si plácnou. A tak začíná podivuhodná Kratosova cesta za zničením nenáviděného boha, lemovaná, jak jinak, stovkami mrtvých. God of War je velmi zdařilý mix herních prvků z bojovek, adventur i plošinovek. Zřejmou inspiraci Kratos nabral z Raziela ze Soul Reaver, Danteho z Devil may Cry a z mnoha dalších. Ve své podstatě ono putování znamená hlavně všudypřítomný boj s Aresovými potvorami okořeněný sem tam nějakým tím puzzle a skákáním. Kratos totiž musí najít Pandořinu skříňku, která jediná mu dá jisté šance na porážku zlého boha. Po cestě mu ti hodnější bohové zadávají ještě dílčí úkoly, za jejichž splnění ho odmění novým pohybem, kombem či kouzlem.

BOŽSKÉ SOUBOJE

Právě zpracování bojů je prvním z několika divů této hry. Kratos je standardně vyzbrojen dvojicí zahnutých mečů, s pažemi spojenými dlouhými řetězy, takže v pohodě „obslouží" i delší vzdálenosti. Kromě krytu pak Kratos disponuje rychlým, ale málo důrazným útokem nebo také pomalým, zato dost účinným výpadem. Ve spolupráci s výskokem a kotouly je pak rozdávání smrtících ran opravdu velmi produktivní. Na nádherně zběsilý Kratosův rej mezi padajícími hlavami a rozsekanými těly nepřátel je radost pohledět. Všechny pohyby jsou krásně rozanimovány se spoustou světelných efektů. Každý netvor navíc krátce před svým výpadem tuto skutečnost jemně naznačí (např. harpyje krátce zapiští), takže správné načasování krytu je velmi snadné.

Některé tužší kreatury a všechny souboje proti bossům vyžadují ještě zvláštní, řekl bych až mateřský přístup. Když totiž potvoře zasadíte množství dobře mířených ran, objeví se nad její hlavou symbol tlačítka. Když jej stačíte stisknout, dáte povel Kratosovi k drsnému kombu, jež může pokračovat dalším mačkáním správných tlačítek ve správný čas. Takhle zaseknete Hydře ostří do chřtánu a povodíte si ji jako na obojku nebo zběsilým mačkáním tlačítka přetlačíte Minotaurovi špičku meče rovnou do otevřené tlamy. Jedině úspěšné zvládnutí tohoto zpestřujícího prvku vám zajistí porážku bossů a větších potvor, klasickým mlácením tyto potvory nezabijete.

„Zbavíte Poseidona nebezpečných hyder."

I když kombinace pouhých dvou útoků vypadá zdánlivě jednoduše, opak je pravdou. Průchodem hrou totiž dostáváte stále nová a nová smrtící komba, takže již po krátkém hraní má váš útok obrovskou variabilitu. Každý pohyb a každá animace

Setkání s Hydrou.

Sexy vychytávka

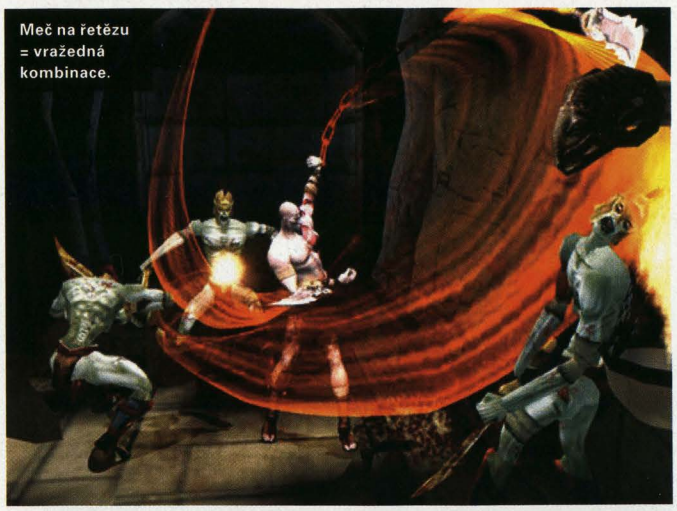
Bohyně Aténa má Kratose asi opravdu ráda, protože mu nabídne spolu s jeho úkolem i drobnou laskominu v podobě postele se dvěma odhalenými sexbombami. Je jen na vás, jestli si to Kratos rozdá rovnou s oběma najednou, a rychle si tak doplní svoji životní energii!

Alternativní volba

LOTR: Return of the King ★★★ Akční mlátičky na motivy Pána prstenů skvěle vypadají, ale i ony můžou jen tiše závidět.

Devil May Cry 3 ★★★★ Tradiční zástupce žánru, který ale ve srovnání s God of War trošku bledne.

Prostředí jsou úchvatná a výhledy daleké.


Meč na řetězu = vražedná kombinace.

může naprosto plynule přejít do další, takže výsledný dojem skoro připomíná vraždění zombií strunovou sekačkou. Dalším tlačítkem si můžete nejbližšího protivníka přitáhnout a v dalších krvavých animacích mu jednoduše utrhnout hlavu či ho doslova rozpárat ve dví. Souboje prostě nemají jedinou chybu. Jsou rychlé, zběsilé a díky jednoduchému ovládání skvěle hratelné. Soubojový systém je ve third-person hrách absolutně tím nejdokonalejším, co se od počátku letopočtu zrodilo – opravdu!

BOŽSKÉ ZPRACOVÁNÍ

Tak tu máme asi nejdokonalejší bojový systém všech dob a to jsem nezmínil grafickou a zvukovou stránku hry. Nebudu chodit kolem horké kaše a vyplivnu to rovnou: vypadá to naprosto zázračně! Rozlehlé úchvatné světy, nádherné paláce a nejlepší provedení vody, která vypadá živěji než ta z kohoutku u vás doma. Všechno ostatní na PS2 vypadá vedle God of War jak osmibitové skákačky. Troufám si tvrdit, že na kvalitní televizi GoW v pohodě převálcuje mnohé PC tituly i z poslední doby! Proto si naprosto stojím za tvrzením, že se jedná snad o nejlépe vypadající hru v dějinách PS2. Nikde se nic ani nezaškubne, pohyb je plynulý a nahrávání prakticky neexistuje. Save pointy jsou účelně rozmístěny přesně tam, kde mají být, a checkpointy jakbysmet, tudíž se nikdy nestane, že při nezdaru budete muset znovu procházet známá místa – bravo!

Superlativy si zaslouží i zvuková stránka. Monumentální orchestrální hudba skvěle podbarvuje již tak úchvatný vizuální zážitek a zvukové efekty bitev vás v 5.1 kanálovém zvuku úplně obklopí. Kamera sice není manuálně nastavitelná, ale její umístění až na pár výjimek bezchybně nahlíží na bojiště, občas se přiblíží pro vychutnání řezničiny, a když nevíte jak dál, jemným detailem napoví, co dělat – znovu bravo!

BOŽSKÝ NÁŘEZ

O jisté brutalitě jsem již mluvil, ale o vraždění neviňátek ještě ne. To, že Kratos kosí Aresovy nohsledy, je pochopitelné, ale ve hře narazíte i na množství smrtelníků, kteří ve vás hledají záchranu. Jenže ouha, náš hrdina se vůbec nezměnil, a tak se nerozpakuje zmasakrovat i „civily", kteří se mu připletou do cesty. Např. po zabití obří Hydry uslyšíte hlas z jejího krku. V něm najdete námořníka, jak se zoufale drží jícnu, aby nesklouzl do kyselin v žaludku mrtvé potvory. Kratos nutně potřebuje jen kapitánův klíč visící na jeho krku, ale o kapitána mu už nejde. A tak strhne nebožákovi klíč z krku a kopne ho rovnou do žaludku. Za každou podobnou oběť získáte životní energii, takže se decimování obyvatel vyplatí, bohům totiž na těch nanicovatých, stále brblajících človíčcích zas tak moc nezáleží.

Bohům však záleží na Kratosovi, proto mu pomáhají, seč můžou. Zbavíte Poseidona nebezpečných Hyder, které pustoší jeho moře a přístavy, a za to od něj dostanete účinný elektrický útok, bohyně Athéna vám za zabití Medúzy dá její hlavu, která vše, co na ni jen pohlédne, nechá zkamenět, a další bohové mají v zásobě ještě mnohé libůstky pro krácení dlouhých chvil. Již tak skvělé bojové pohyby Kratose, ve spolupráci s postupnými zdrcujícími komby a těmito kouzly decimují nepřátele nemilosrdně a s takovou razancí, kterou mu musí závidět i kdejaká atomová bomba.

A tak jediným kazem na jinak skvěle ušitém kabátku je relativní krátkost hry, která zkušenějším zabere pár odpolední, a také koncept, jenž spočívá vesměs pouze v mlácení, mlácení a zase mlácení. Ale tak to bylo zamýšleno, God of War je prostě ta nejdokonalejší ryzí akce, po které jste vždy toužili. A to nemluvím ani o podpoře progresivního skenování pro lepší obrázek a o velké kupě bonusů, kterými je dvouvrstvé DVD nacpáno k prasknutí.

„God of War je dokonalá ryzí akce."

Takže si to shrňme. Intuitivní souboje, nejlepší grafické i zvukové zpracování, jakého je PS2 ještě schopna, rychlá a vtahující hratelnost i nejkrásnější virtuální světy tvoří dohromady jednu z nejlepších PS2 her, co kdy spatřily světlo světa, a absolutní špičku konzolového hraní! ■

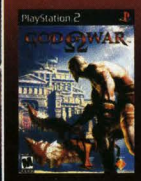
Co pohlédne na hlavu Medúzy, zkamení.

Hodnocení

GRAFIKA	**97**
Prostě vizuální Olymp.	
HRATELNOST	**95**
Špičkové souboje a trocha přemýšlení.	
ZVUK	**96**
Dokonale vás obklopí.	
TRVANLIVOST	**80**
Dohrajete to dřív, než byste čekali.	

CELKEM: 95

Verdikt



Řemeslně nejlépe provedená hra v dějinách PS2 a naprostá špička videoherní zábavy vůbec!

Info

Výrobce: Swordfish Studios | **Vydavatel:** Vivendi | **Ditributor v ČR:** není | **Web:** http://coldwinter.com | **Datum vydání:** právě teď v prodeji | **Cena:** neznámá | **Widescreen:** ne | **60 Hz:** ano | **Zvuk:** stereo | **Paměť:** 2604 kB | **Multiplayer:** ano, až 4 hráči na splitscreenu | **Online hraní:** ano, až 8 hráčů | **Angličtina:** střední | **Obtížnost:** lehká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Poletíme?

Cold Winter

TEXT: Jiří Škrampal

Velmi příjemné překvapení letošního léta, které působí jako osvěžující sprcha při parných letních pařbách.

Ve hře Cold Winter (dále CW) se ujmete role bývalého agenta tajné služby MI-6 Adrewa Sterlinga, který byl při své špionské práci chycen. Škoda, že to nebylo někde jinde než v Čínské lidové republice, kde se k vězňům moc lidově nechovají. V perfektně sestříhaném intru sledujete peklo, kterým Sterling v čínském vězení prochází, i to, jak je po nekonečně dlouhých měsících konečně zachráněn další agentkou. Tím se dostává do služeb starého přítele a může začít rozplétat trochu zamotané nitky příběhu.

První, co vás okouzlí při samotném hraní, bude určitě fyzika hry. Ta je jednou z nejpovedenějších, jaké jsme na PS2 dosud viděli. Naprostou většinu předmětů, ať už krabice, židle, stoly či jinou verbež, můžete nejen sebrat, ale i házet po okolí. Vržené předměty se pak při interakci s okolím chovají přesně tak, jak by měly. To hře neskutečným způsobem dodává na přirozenosti. Nehledě na to, že systém volné manipulace s předměty umožňuje vychytávky jako trefování se do bezdomovců prázdnými popelnicemi nebo umlácení šéfkuchaře zmrzlou rybou.

Skvělou fyziku ovšem hra nepoužívá pouze k podobným blbůstkám. Například takový výbuch granátu nejen spolehlivě zlikviduje vše živé ve svém okolí, ale navíc to udělá velmi realisticky. Možná až příliš. Vojáky, kteří stáli opodál, tlaková vlna jen odhodí, ovšem nešťastníky, kteří stáli blíž, granát prostě roztrhá na kusy. Doslova. Ani efekty ostatních zbraní nejsou zrovna „Jů, Hele, neděle". Střela do hlavy zbraní vyšší ráže hlavu prostě ustřelí, to samé platí o končetinách, o efektech brokovnice, nebo raketometu ani nemluvě – to pak dá práci přijít na to, kam se všichni poděli. Hra se přitom nesnaží nijak zvýrazňovat brutalitu samotného zabíjení jako například Manhunt, jen se snaží o co nejlepší zachycení reality.

K tomu hře dopomáhá skutečně prvotřídní umělá inteligence, kterou jsou obdařeni vaši nepřátelé. Ti sice příliš mnoho nevydrží, ale zato se snaží všemožně krýt, a dokonce si sem tam sami úkryt vyrobí, například převržením stolu. Jednou se mi dokonce stalo, že jsem na protivníky čekal zalezlý za těžkým kulometem, ovšem oni ne a ne vlézt mi před hlaveň a nechat se postřílet (což v podobných situacích bývá dobrým zvykem AI). Jaké bylo moje překvapení, když se mi jeden voják vplížil do zad a elegantně do mě vyprázdnil půl zásobníku.

„Šéfkuchaře umlátíte zmrzlou rybou."

Hra se ale nesnaží držet reality za každou cenu, a tak náš milý agent vypadá oproti řadovým nepřátelským vojákům trochu jako superman. Možná autoři mohli být maličko přísnější, hlavní hrdina toho totiž skutečně vydrží hodně, a kdyby mu náhodou začalo téct do bot, má možnost píchnout do sebe sérum neznámého obsahu, které během chvíle postaví ukazatel zdraví na maximum.

Co se týče grafiky, je vidět, že se autoři snažili vytáhnout z PS2 co nejvíc. Řekněme si však na rovinu, Killzone to není. Interaktivní prostředí si vybralo svou daň a sem tam nějaká ta hrana pokazí jinak příjemný dojem z dané scény. Dalšími drobnými vadami na kráse je lehce fádní design misí, časem převládající stereotyp a místo na paměťové kartě (2604 KB), ale vem to čert. CW se proklatě dobře hraje. ■

Hodnocení

GRAFIKA 74
Až na občasné hranolky detailní a povedená.

HRATELNOST 82
Kvalitní zpracování FPS a dokonale vybroušená fyzika.

ZVUK 77
Zvuky znějí realisticky a hudba rozhodně neurazí.

TRVANLIVOST 80
13 rozsáhlých levelů + multiplayer na splitscreenu a internetu.

CELKEM: 79

Verdikt

Skvělá umělá inteligence, geniální fyzika enginu, parádní multiplayer a hlavně výborná hratelnost. To jsou ty správné esence pro hru, která se v záplavě novinek rozhodně neztratí.

Alternativní volba

Golden Eye: Rogue Agent ★★★★
Pro ty, co nemají rádi Jamese Bonda. Bohužel Zlatoočko by asi chtělo ještě trochu vyleštit.

Project: Snowblind ★★★★★
Zdařilá a svižná sci-fi akce se supervojákem v hlavní roli. Potřebujete víc?

Život agenta holt občas není úplně fér.

Škoda, že si ho nemůžu půjčit.

Schémata pro
Nokia series 60

PL SCSLA

PL SFIDA

PL SPAZA

PL SSWEA

PL SWKHA

PL SYZRA

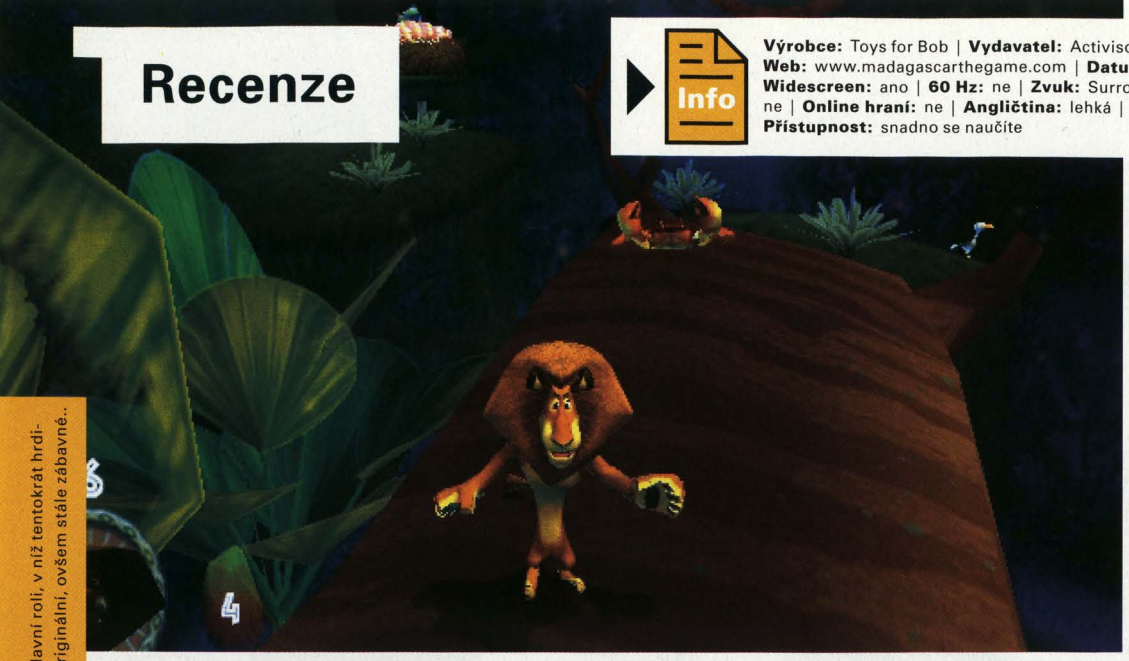
Jak dostat schémata do vašeho mobilu?

1. **Pošlete SMS s objednacím kódem na číslo 900 22 50 například pro "srdce" pošlete PL SFIDA na 9002250.**
Pozor mezi YOP a kód vložte mezeru.

2. **Ihned obdržíte SMS s wap odkazem pro stažení schématu. Klikněte na wap odkaz (případně zadejte adresu do wap prohlížeče) a soubor bude automaticky stažen do vašeho mobilu.**
Před objednáním se ujistěte, že máte správně nastaveno WAP připojení. Pokud si nejste jisti nastavením jednotlivých parametrů, obraťte se na svého operátora a vyžádejte si zaslání nastavovací SMS. Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů.

Novinka pro majitele přístrojů Nokia series 60! Stáhněte si některé ze schémat a zcela změňte vzhled svého telefonu! Služba je dostupná pro majitele telefonů Nokia 3230, 6630, 6670, 6260, 7610, 6600. Jednotná cena: 50 Kč.

Službu provozuje Expansion Group a.s. • Krajanská 338 • Praha 4 • infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00



Info

Výrobce: Toys for Bob | **Vydavatel:** Activison | **Ditributor v ČR:** CD Projekt
Web: www.madagascarthegame.com | **Datum vydání:** právě teď | **Cena:** neznámá
Widescreen: ano | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** Surround | **Paměť:** 65 kB | **Multiplayer:** ne | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** lehká | **Obtížnost:** lehká
Přístupnost: snadno se naučíte

Madagascar

TEXT: Jan Gabriel

Hry vytvářené podle filmové předlohy dopadají (až na několik malých výjimek) tragicky.

Většinou platí, že pokud hra nevyjde ve stejné době jako film, je distributor nespokojen. Vývojáři proto tvorbu takovýchto her mnohdy uspěchají. To naštěstí není případ Madagascaru, podařené hopsačky podle stejnojmenného filmu, zaměřeného především na dětské publikum.

Tak jako ve filmu, i zde budete sledovat a prožívat příběh čtyř zvířátek (lva, zebry, hrošice a žirafy), která se rozhodla utéct z newyorské zoo zpět do divočiny. Jejich strastiplná cesta povede od bran zoo až po daleký Madagaskar, který se stane jejich novým domovem. S partou těchto čtyř „hrdinů" si užijete mnohé nesnáze, ale naštěstí také několik radostných chvil a především spoustu srandy.

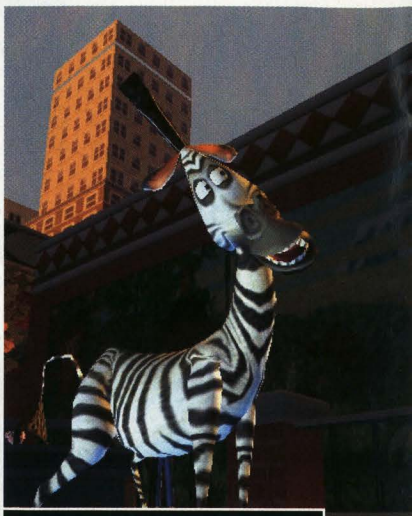
Během jedenácti misí, jimiž hra oplývá, vystřídáte postupně všechny čtyři charaktery. Zpočátku vám budou jednotlivé postavy přidělovány dle vůle autorů, v průběhu hry ale dostanete možnost sami si vybrat, s kým danou misi odehrajete. Každá postava se od zbytku dosti odlišuje, neboť je obdařena několika unikátními schopnostmi. Postupem času se jejich počet rozšíří z původní jedné až na čtyři, přičemž každá z nich je naprosto odlišná. Za všechny jmenujme alespoň schopnost lva vysoko vyskočit či silný kop, jímž disponuje zebra.

Spolu s hopsáním, skákáním, kopáním a sekáním do nepřátel a samozřejmě také všudypřítomným sbíráním mincí si v Madagascaru užijete také několik autory připravených miniher, získatelných během hry. Vedle povedeného minigolfu to bude například taneček s partičkou lemurů, ne nepodobný Dance Dance Revolution. Takovéto minihry dodávají do hry potřebnou variabilitu a činí z Madagascaru více než jen obyčejnou plošinovku.

Nic ale není dokonalé a ani Madagascaru se nevyhnuly chyby. Tím největším problémem, na nějž při hraní narazíte, je bezesporu kamera. Jejím dobrým zvykem je zasekávat se o předměty stojící jí v cestě a v tu nejpotřebnější chvíli čumět, lidově řečeno, „do blba". Například v momentě, kdy je potřeba přeskočit propast, vás kamera s oblibou zabírá zepředu, a vy tak vůbec nevíte, zda-li máte dobře našlápnuto či zda skončíte na dně oné propasti. Do nebeských výšin Madagascar nevynese ani délka či obtížnost, neboť hra je díky svému zaměření na děti neuvěřitelně krátká a jednoduchá. Přestože jsme se u jejího hraní dobře bavili, jedno odpoledne je na dohrání prostě málo.

Z hlediska technického na tom Madagascar už tak špatně není – grafika jako by z oka vypadla té filmové, namluvení se povedlo a ani hudba není k zahození. Jen škoda, že si ji člověk není schopen po skončení hry vybavit.

Ve finále tak lze jen říci, že Madagascar je povedená plošinovka se spoustou možností, které by ale neškodilo trochu více obtížnosti a delší hrací doba. Přesto je to dobré odreagování (alespoň na to jedno odpoledne) a fandům žánru, najde-li se někdo takový, se bude určitě líbit. ■



Hodnocení

GRAFIKA	**70**
Povedené převedení filmu do hry.	
HRATELNOST	**75**
Hopsání s dávkou humoru.	
ZVUK	**80**
Kvalitní hudba, bohužel nedokáže utkvět v paměti.	
TRVANLIVOST	**60**
Kraťounké a až příliš jednoduché.	
CELKEM:	**71**

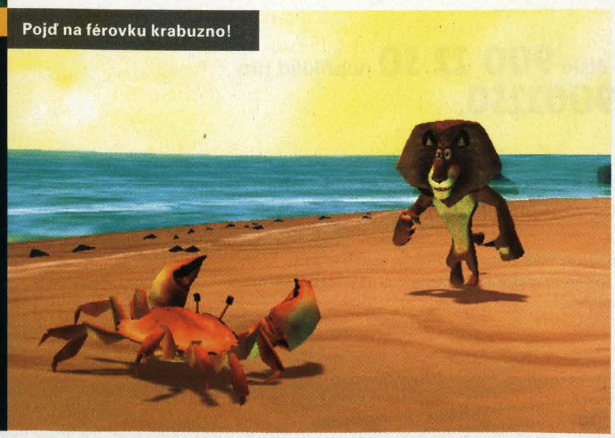
Verdikt

Podařená hopsačka, na níž se zaměření na dětské publikum podepsalo jednoduchostí a krátkou herní dobou.

Alternativní volba

Jak 3 ★★★★★
Akční řežba s Jakem a Dexterem v hlavní roli, v níž tentokrát hrdinové zachraňují Zemi. Nijak zvlášť originální, ovšem stále zábavné.

Psychonauts ★★★★★
Prozkoumejte mysl Tima Schaffera v povedené kombinaci hopsačky a adventury, plné paranormálních jevů.


Pojď na férovku krabuzno!

Kde se to jenom vypíná...

Info

Výrobce: Eurocom Entertainment Software | **Vydavatel:** Electronic Arts Games/Warner Bros. IE **Ditributor v ČR:** Electronic Arts Czech Republic | **Web:** www.eagames.com/official/batman/batmanbegins/us/home.jsp | **Datum vydání:** 17. června 2005 | **Cena:** 1599,- | **Widescreen:** ano **60 Hz:** ne | **Zvuk:** ProLogic Dolby II | **Paměť:** 95 kB | **Multiplayer:** ne | **Online hraní:** ne **Angličtina:** střední | **Obtížnost:** volitelná | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Úsměv, vyletí netopýr.

Filmový Batman

Poslední dva díly série o netopýřím muži Batman navždy (1995) a Batman & Robin (1997) se zrovna nepovedly. Z původně atmosférických dobrodružství, jaké představil Tim Burton (Batman, Batman se vrací), udělal Joel Schumacher přehlídku pastelových barev. To se samozřejmě fanouškům nelíbilo. Proto bylo rozhodnuto, že pátý díl Batman začíná bude jiný. Na režisérské křeslo usedl Christopher Nolan (Memento, Insomnia), který se zároveň podílel s Davidem S. Goyerem (Dark City, Blade II) na scénáři. Hlavní roli pak ztvárnil nepříliš okoukaný Christian Bale (Equillibrium, Mechanik). To značí, že se nový Batman nese ve stylu temného thrilleru. A kritici to očividně oceňují, o čemž svědčí většina recenzí. Rychle do kina, bude to stát za to.

TEXT: Jan Lysý

Batman Begins

Bude lepší si hledat netopýry v nose, nebo se raději ujmout virtuálního Batmana?

Poslední dva díly filmové série o Batmanovi mohly potěšit snad jen fetišisty, kterým se určitě zalíbily gumové bradavky na převleku hlavního hrdiny. S Burtonovými projekty Batman (1989) a Batman se vrací (1992) se vůbec nedaly srovnávat. Proto bylo rozhodnuto, že pátý díl narovná zlomená křídla netopýřího muže. A povedlo se. Zahraniční recenzenti udělují v drtivé většině 80 % a více (a všichni znáte, jací jsou kritici rejpalové, takže to už o něčem svědčí). A u příležitosti premiéry filmu vychází klasicky také hra. Jenže všichni také víme, jak to s filmovými licencemi dopadá (jestli netušíte, tak obvykle hodně špatně).

Jenže světe a herní novináři divte se, Batman Begins se hraje jedna báseň (i když krátká). Překvapivě nejde o klasickou beat´um up mlátičku, ale stealth akci. Netvrdím, že se dočkáte variace na Metal Gear Solid, ale i tak jde o solidní hru ve svém žánru. Hlavního hrdinu Batmana/Bruce Wayna vytrénovali ninjové a ti, jak je známo, nevystrkují nos ze stínu moc často. Netopýří muž se také nepromenáduje v pravé poledne po hlavní třídě. Většina děje se totiž odehrává v noci. Navíc neexistuje, abyste se rovnou vrhli do hloučku nepřátel a předvedli jim své zánovní čepele na zápěstí. Protivníci mají obvykle střelné zbraně a Batmanovo brnění zase není tak neprůstřelné, jak v obchoďáku pro superhrdiny tvrdili. Pokud vás rivalové zbystří a začnou po vás pálit, k odporu vám moc času nezbude. Batman Begins je koncipovaný tak, že v 90 % střetů s nepřáteli je musíte nejdříve vyděsit. Pokud je index strachu dostatečně vysoký, pak nepřátelé odhodí zbraně a vy už si to s nimi můžete vyřídit jako superhrdina s obyčejným chlapem. Způsob, jak vystrašit střelce, je obvykle jen jeden a hra vám velmi zřetelně naznačí jaký. Například pokud je pod vámi několik ozbrojených maníků a nad nimi visí několik beden, stačí přeseknout řetěz, který je drží, a už to jede.

Morgan Freeman vypadá jako... Morgan Freeman.

NEJEN NÁSILÍM JE ČLOVĚK ŽIV

Další důležitou věcí je pověst, která vás provází. Jestliže si o vás sousedky na pavlači šeptají, že jste pěkný tvrďák, pak se během vyslýchání (někdy je nutné zločince trošku vyzpovídat, abyste mohli pokračovat dál) dozvíte mnoho důležitých věcí.

Pokud se zrovna nezabýváte schováváním za rohy nebo násilnou činností (stejně je to největší zábava), tak šplháte po zdech, skáčete ze střechy na střechu a provádíte další podobné skopičiny. Batman je k tomu vybavený více než dobře. Má vystřelovací lano, vrhací kovové netopýry i plášť, který mu umožňuje létat na malé vzdálenosti. Kromě toho dokáže i hackovat (kamerové systémy, ovládání jeřábů atd., i když hackování je trošku přehnaný výraz – musíte trefit v běžícím souboru čísel několik nul). Všechny tyto hračičky ale můžete využívat jen na předem určených místech, což je trošku škoda. Takový kovový netopýr zarytý v nepřátelském pistolníkovi, to by bylo příjemné zpestření. Jestli se tetelíte, že se projedete v novém Batmobilu, tak vás potěším. Několik levelů v něm strávíte. Budete utíkat před policií, likvidovat ujíždějící padouchy a čekají vás i klasické časovky.

Vyřádili se také grafici. Povedené prostředí a slušná animace postav (i když to lezení po žebříku, to by chtělo ještě vypilovat), na všechno se můžete těšit. Hudby je trochu málo, ale párkrát jsme ji zaslechli. Zato u dabingu nebylo ponecháno nic náhodě. Ústřední charaktery namluvili herci, kteří je ztvárnili ve filmové předloze (Christian Bale, Morgan Freeman, Michael Caine). Batman Begins je sice krátký (není sám), ale zábavný. A to je u her podle filmových předloh nepříliš častý jev. ■

Hodnocení

GRAFIKA 87
Temná a atmosférická, povedené zpracování ústředních postav.

HRATELNOST 68
Pro začátečníky v žánru stealth akce vyvážená, pro milovníky Splinter Cell jednoduchá.

ZVUK 75
Hudba téměř nepostřehnutelná, dabing vynikající.

TRVANLIVOST 65
Pár hodin navíc by rozhodně neuškodilo.

CELKEM: 69

Verdikt

Jednoduchá a hratelná stealth akce s několika dobrými nápady a chytlavou atmosférou. Leť, Batmane, leť!

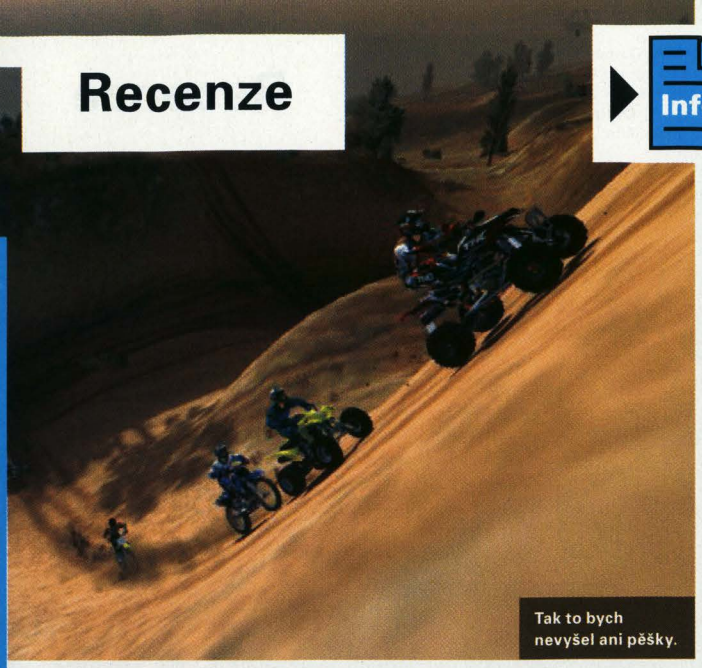
Alternativní volba

Splinter Cell: Chaos Theory ★★★★★
Nejinak je tomu i u pečkové variace na Solid Snakea – Sama Fischera. Tomu se na PS2 daří taktéž velice dobře.

MGS3: Snake Eater ★★★★★
Klasika akčního žánru se stealth prvky. Hra která by žádnému majiteli PlayStation neměla uniknout.

Info

Výrobce: Rainbow Studios | **Vydavatel:** THQ | **Ditributor v ČR:** neznámý
Web: www.mxvsatv.com/ | **Datum vydání:** 27.5.2005 | **Cena:** neznámá
Wide screen: ne | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** Dolby Pro Logic II | **Paměť:** 294 kB
Multiplayer: ano, 2 hráči | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** lehká
Obtížnost: volitelná | **Přístupnost:** snadno se naučíte


Tak to bych nevyšel ani pěšky.

Bacha na rozkrok, až dopadneš.

TEXT: Jan Lysý

MX vs. ATV Unleashed

Je libo terénní motorku nebo si raději chcete rozflákat obličej na čtyřkolce? K tomu nejsou potřeba hry dvě, ale stačí jen jedna!

Zničíte pneumatiky nejen těmto dvěma mašinám, ale během hraní se dostanete i k dalším dopravním prostředkům, kterých není zrovna málo (monstertrucky, vozítka atd.). Hlavní šampionát však musíte zvládnout na zmiňované motorce nebo čtyřkolce. Rozdíly mezi těmito dvěma určitě jsou, ale spíše vzhledové. Ať už si vyberete to nebo ono, trasa zůstane stejná. Hlavní odlišností tedy je, že na ATV tak často nespadnete na kokos (i když párkrát se to také stane).

Nabídka modů je více méně standardní. Samozřejmě se dočkáme multiplayeru, ale pozornost je věnována spíše hře pro jednoho hráče. Můžete si projet jen jednu lokaci, ale raději se vrhnete předvést své řidičské schopnosti (tedy, pokud nějaké máte) na šampionát. Když se vám bude dařit tady, zpřístupní se bonusy, kterých je tu dost a dost. Od stylového oblečení pro vaše závodní alterego až po další roztomilá (lépe řečeno nabušená) vozítka. Každý ze šampionátů se skládá z několika závodů a vám nezbude, než se umístit na předních příčkách, protože jinak si můžete nechat zajít chuť na další postup.

Upřímně řečeno, žádná sranda to není. Alespoň nám hrozil ze začátku infarkt. Jelikož jsme vtipně vynechali poučná videa, která představí hlavní principy hry, a docela těžce jsme se přizpůsobovali tomu, co po nás hra chce. Zapomeňte na to, že k výhře stačí držet X (pro rychlost) a občas analogem zatočit doprava nebo doleva. Tak lehké to není. Protože jde o terénní závody, povrch je členitý a právě toho musíte využívat. Hlavně proto, že počítačem řízení protivníci to dělají, a tak vás třeba v zatáčce ojedou. Není tedy nijak výjimečné, že vy už jste téměř u cíle, usmíváte se díky vidině prvního místa a najednou vám nad hlavou proletí počítačový rival.

ZKROCENÍ ZLÉ ČTYŘKOLKY

Když se nám něco podobného stalo několikrát, rozhodli jsme se, že instruktážní klipy přece jen zhlédneme. Tam mi bylo naznačeno (pozor, pokud nejste zběhlí v mluvené angličtině, bude tu problém, titulky nejsou k dispozici), jak se máme dostat trošku výš. Slouží k tomu především levý analog. Stačí ho během jízdy do kopce držet k sobě a na vrcholku ho tlačit vpřed. Zní to jako sranda, přecijen máme už od hraní vycvičené prsty. Jenže taková legrace to není. Hlavně když obvykle následuje několik vyvýšenin za sebou. To už se jen koukáte, jak se vaše jméno posouvá v žebříčku závodníků níže a níže.

Pokud zvládnete tohle, tak je tu ještě pár dalších nástrah, které vám hraní neusnadní (ne že by snad bylo MX vs. ATV Unleashed frustrující, ale na jízdu s prstem v ... nose to také není) – pokud nespadnete sami, určitě vám k tomu rád pomůže soupeřící závodník. Není také problém dostat se mimo dráhu. Někdy totiž není na první pohled jasné, kam trasa přesně vede, protože splývá s okolím. Pokud sjedete mimo hlavní linii, máte 5 vteřin na návrat, jinak vás hra vrátí o kousek zpět a budete muset ostatní dohánět. Aby k tomuto nedocházelo, máte šanci si trasu vždy projet v tréninku, než se do ní pustíte naostro (tím nemyslíme bez spodního prádla). Jenže jak vás známe (dělali jsme to samé), vy se rovnou pustíte do hry. Není to žádná fatální chyba, soupeři se většinou drží v hloučku, takže není problém je dohnat (mnohem těžší jsou povinné bonusové mise 1 na 1).

Množství bonusů, slušně vybalancovaná hratelnost, rozmanité prostředí a spousta zajímavých drobností. Díky tomu si hra zaslouží slušné hodnocení. Má sice pár chyb, ale který titul je nemá. Pokud se rádi proháníte po terénech, ale nechcete si zničit tlumiče, tak tyhle virtuální závody mají něco do sebe. Zkuste to, nebudete litovat. ■

Tipy do hry

- Dávejte si pozor na protihráče, často se vás pokusí (úspěšně) shodit.
- Pokud spadnete, nerestartujte level, obvykle ostatní ještě doženete.
- Nezapomínejte, že někdy se vyplatí (v zatáčce) zabrzdit (to platí i v reálu).
- Občas si závodní trasy projeďte v tréninku – těžce na cvičišti...
- Z počátku se nesnažte provádět triky – většinou stejně spadnete a ztratíte drahocenné vteřiny.

Hodnocení

GRAFIKA 70
Trošku hrubší textury, ale jinak to jde.

HRATELNOST 75
Nebýt nutných bonusových misí, bylo by to lepší.

ZVUK 75
Některé zvuky skoro trhají uši, ale soundtrack je stylový.

TRVANLIVOST 85
Bonusy, různé „dopravní" prostředky... je toho dost.

CELKEM: 77

Verdikt

Terénní závody, jak mají být. Pár drobných nedostatků zážitek až tolik nezkazí.

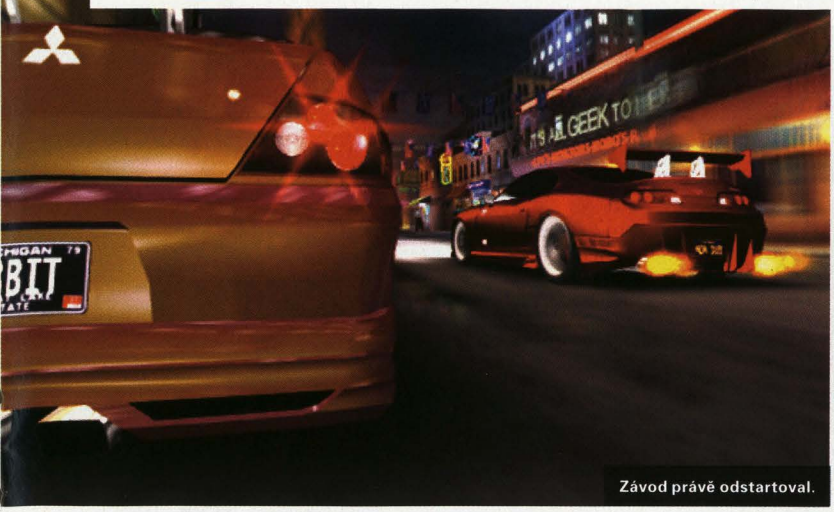
Alternativní volba

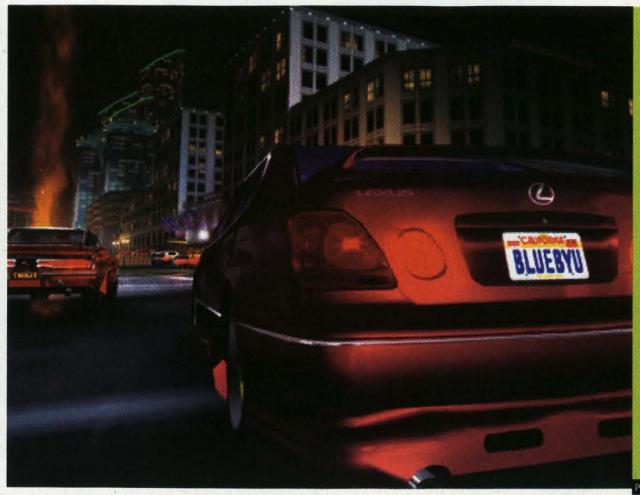
ATV Offroad Fury 3 ★★★★
Jestli dáváte přednost čtyřkolkám v klasickém stylu, zkuste tento titul. Climaxu se povedla hra s pěknou grafikou, dobrou hratelností a hlavně solidní výdrží.

WRC 4 ★★★★
WRC4 je jasně tím nejlepším a zároveň nejšpinavějším. Pokud nemáte strach nechat se upatlat kusy bahna, jděte do toho.

Info

Výrobce: Rockstar Games | **Vydavatel:** Take 2 | **Ditributor v ČR:** Cenega
Web: www.rockstargames.com/midnightclub3 | **Datum vydání:** právě teď | **Cena:** kolem 1599,
Widescreen: ano | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** Pro Logic II | **Paměť:** 278 kB | **Multiplayer:** ano, 2 hráči
Online hraní: ano, až 8 hráčů | **Angličtina:** lehká | **Obtížnost:** lehká
Přístupnost: snadno se naučíte


Závod právě odstartoval.



Midnight Club 3 Dub Edition

TEXT: Michal Jonáš

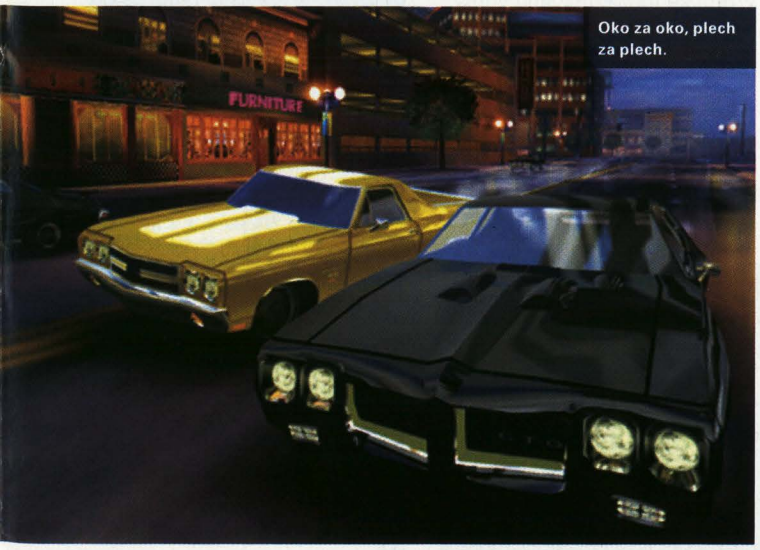
To se to najednou, přátelé, s těmi závodními arkádami roztrhl pytel, že?

K tradiční sérii Need for Speed nedávno přibyla Enthusia Racing a v baru si nyní můžete nalít i „100% hratelný" Juiced. Ovšem „Půlnoční klub" je také velmi oblíbený podnik, proto není divu, že nabízí již „třetí rundu". A řeknu vám, že ten třetí panák chutná docela dobře!

Stačí se jen podívat do garáže na vozový park, který obsahuje 69 reálných vozů. Opravdu jich je 69, a určitě ne 70 a neptejte se mě proč. Je libo Chrysler 300S nebo VW Phaeton? A nebo si zákazník bude přát něco sportovnějšího jako Nissan 350Z? Pro fajnšmekry máme McLaren F1 a pro znalce zase klasickou Impalu ročníku 1964. Jídelní lístek je opravdu bohatý, najdete v něm jak sedany a sporťáky, tak i offroady, historické vozy a jako specialitku šéfkuchaře také motocykly!

Menu bychom tedy měli vybrané, zbývá se jen dobře usadit. Na výběr máme trojici amerických velkoměst, kde se zběsilé jízdy odehrávají za plného silničního provozu. Atlanta, Detroit i San Diego jsou obrazem svých skutečných protějšků, kvůli hratelnosti jsou ale lokace drobně poupravené. Ve virtuálním San Diegu naleznete i redakci renomovaného magazínu DUB, který se zabývá tuningem a s tím spojeným životním stylem. Právě tento časopis působil při vývoji jako konzultant, proto ten podtitulek v názvu hry.

Zábavní program Půlnočního klubu je neméně zajímavý, vedle klasických závodů pro rozehřátí nabízí i online multiplayer pro 8 hráčů, editor vlastních závodů a hlavně doslova olbřímí kariérní režim. Ten kromě závodnického chlebíčku skrývá i komplexní systém tuningu. Všech několik set součástek plně odpovídá skutečné nabídce značkových dílů pro to které vozidlo, a tak platí, že použít můžete jen ty doplňky, které pasují i na skutečné auto.


Oko za oko, plech za plech.

ZÁVODNICKÁ PRAXE

A jak to vypadá v praxi? Na začátku si přirozeně koupíte nějakou horší „kárku", zbytek peněz vrazíte do drobného vylepšení a hurá do města na závody. Za každý vyhraný podnik nejenže zvětšíte své konto, ale také odemknete další závody. Navíc si můžete zajet i nepovinné podniky, které sice v kariéře nijak nepomohou, zato skrze ně můžete vyhrát nová auta a macaté finanční odměny. Nutno říci, že peníze přibývají zpravidla geometrickou řadou, tudíž se při nákupu a tuningu vozů v průběhu hry nemusíte nijak extra omezovat.

Radost budete mít i z opravdu široké nabídky závodů až se šesti soupeři, jež se postupně větví a rozmnožuje. Grafické zpracování měst je sice jen průměrné, zato jsou lokace pěkně živé. Provoz na silnicích je značný, do toho sem tam přejede i vlak a chodníky jsou plné chodců. K tomu přidejte proměnlivé počasí i různou denní dobu a vyjde vám solidně živoucí město jako stvořené pro nelegální závody.

Podobné destrukce jako v Burnoutovi nečekejte, zde jsou havárie daleko mírnější. Klubový orchestr hraje bez falše, pouze motory jsou krapet zastřené, nicméně celkový dojem z audiovizuálního zpracování je i přes drobné nedostatky příznivý, ovšem na impresivní dokonalost Burnoutu 3 mu ještě hodně schází. Midnight Club 3 tak sice na trůn krále žánru nedosáhne, ale klanět se před ostatními konkurenty vůbec nemusí.

Hodnocení

GRAFIKA 70
Je to živé, ale rozplizlé.
HRATELNOST 90
Dlouhá kariéra s komplexním tuningem.
ZVUK 80
Jen motory mohly být výraznější.
TRVANLIVOST 80
Počítejte s nejméně 20 hodinami.

CELKEM:

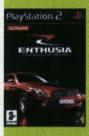
Verdikt

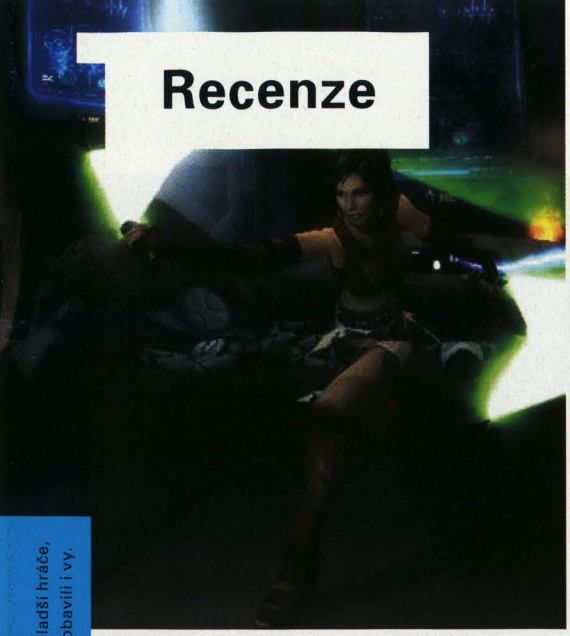
Rychlé a svobodné závodění v rozlehlých městech a k tomu opravdu vyčerpávající tuning, takže v celku tady máme další parádní přírůstek do žánru závodních arkád.

Alternativní volba

Need for Speed Underground 2 ★★★★★
Druhý díl oblíbené série spolu s Burnoutem 3 vévodí žánru arkádových závodů.

Enthusia ★★★
Spolu s Juiced zajímavá volba pro hráče, kteří hledají jinou alternativu k již zaběhnutým titulům.





Info

Výrobce: The Collective | **Vydavatel:** LucasArts | **Ditributor v ČR:** CD Projekt
Web: www.lucasarts.com/ep3 | **Datum vydání:** Již v prodeji | **Cena:** 1 583,-
Wide screen: ne | **60 Hz:** ano | **Zvuk:** Dolby Pro Logic II | **Paměť:** 70 kb
Multiplayer: ano, 2 hráči | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** lehká
Obtížnost: volitelná | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Chlape, už jsi slyšel o bulimii?

TEXT: Jan Lysý

Star Wars Episode III Revenge of the Sith

Hra se zpěvy a tanci o tom jak se z Anakina Skywalkera zlý Darth Vader stal...

Hack´n´slack mlátička Star Wars Episode III Revenge of the Sith (dále jen SW EIII) vyvolala rozporuplné reakce. Někdo má rád holky, někdo zase vdolky (někdo nic a někdo obojí). Jeden hráč ohrne nos až k čelu, protože mu lineární akčňárny nesedí, a další si div nepřekousne jazyk, když se bude s blaženými vzdechy snažit rozsekat hraběte Dooku na kusy.

My proti přímočarým mlátičkám nic nemáme. Tedy pokud přinášejí něco, co stojí za to. Největším tahákem hry SW EIII je, že nás protáhne třetí filmovou epizodou, která se prohnala kiny s velkým úspěchem(a naplnila už tak praskající kapsy G. Lucase dalšími miliony). Zúčastníte se všech důležitých okamžiků. Začnete s osvobozením senátora Palpatina a skončíte soubojem Anakin vs. Obi-Wan Kenobi.

Levelů je 17 (16 + alternativní konec) a během nich budete v kůži obou zmíněných Jediů. Jestli si ale začínáte olizovat rty v představě toho, že si budete moci vybrat, tak rychle zastrčte jazyk zpátky. V každé misi je pevně stanoveno, s kým budete cupovat droidy na kusy. Ale nejenom na těchto mechanických nemehlech s bohatou slovní zásobou („Roger, Roger" a „O, Ou") budete zkoušet svůj lightsaber. Časem se přidají klonoví vojáci v několika mutacích, válečníci Technické unie, a dokonce i samotní Jediové, kteří samozřejmě nebudou jen tak koukat, jak jim šmejdíte v jejich chrámu.

Co by to bylo za akční procházečku, kdyby vám občas nezkřížil cestu nějaký borec (rozumějte boss). Obří robot, to je klasika, která nás moc nepřekvapí. O moc zajímavější jsou střety s těmi, kteří v rukou pevně drží světelný meč. Jmenovitě je to hrabě Dooku, Mace Windu, generál Grievous, Cin Dralling, jeho padawanka Serra Keto a několik dalších. Souboje s nimi, to je pošušňáníčko. Nejenže trvají docela dlouho (žádné sek sem, sek tam a je to), ale vyžadují i trošku taktiky.

Nevystačíte si jen s klasickými komby. I když těch je tu velké množství pro každou z obou postav. Ty dokonce nebudete mít k dispozici od začátku, ale budete je „nakupovat" za získané zkušenosti. A ty dostanete jak? Každý hráč jistě ví, že v rámci pacifistické výchovy je to za co nejefektivnější zabíjení nepřátel. Dojde samozřejmě také na schopnosti Síly. Těch je také hned několik a je možné je vylepšovat (jestli nechcete za pár minut ležet v kaluži krve, tak si nejdříve vylepšete Force Heal). Určitě bude do čeho investovat – nabídka je docela široká, takže můžete vládnout klasickým Force Push (stačí jen mávnout rukou a už máte protivníka na zdi jako trofej), ale také oblíbeným škrcením Force Grab nebo roztomilými blesky. A když zkombinujete pár efektních útoků světelným mečem a k tomu nějaký kousek s pomocí Síly, vypadá to vážně dobře. SW EIII sice není Devil May Cry, ale i tak je na co koukat (nejen na Serro Ketu, která má dvě moc pěkné... světelné zbraně).

Jelikož je hra poměrně krátká (poměrně hodně krátká), je připravena řada bonusů, které čas, jenž u titulu strávíte, prodlouží. Přeskočím klasické artworky, ale vrhnu se na zajímavější volby – bonusové mise (Grievousův bodyguard vs. klonové, Yoda vs. klonové, Grievous vs. klonové, Darth Vader vs. Obi-Wan Kenobi...) a multiplayer sekci (několik levelů pro dva hráče – naneštěstí ne Story mód). Z té vás určitě nejvíce zaujme jakási odlehčená verze bojovky 1 on 1, kde si můžete proti AI nebo KI (kamarádova inteligence) zabojovat s většinou světelným mečem vládnoucích postav, které jste ve hře potkali (s Yodou ale ne).

Star Wars Episode III Revenge of the Sith je prachsprostá lineární mlátička. Jenže je tak zábavná a nabitá atmosférou, že nám absence nějakých originálních prvků může být ukradená. ■

A znáte tu o tom, jak skončil Darth Maul?

Hodnocení

GRAFIKA 80
Jedi kluci a holky jsou pěkně rozanimovaní. Prostředí je detailní.

HRATELNOST 65
Pro milovníky oddechových akcí prostě lahůdka.

ZVUK 80
Lucasovci to s hudbou a zvuky umí a nejinak je tomu i zde.

TRVANLIVOST 70
Opice po sobotní noci je delší. Ještě že jsou tu ty bonusy.

CELKEM: 68

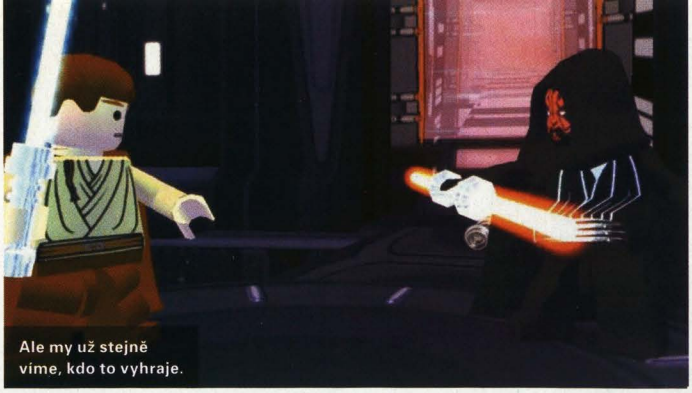
Verdikt

Musíte vědět, co od hry chcete. Jestli nemáte nic proti oddechovým akčním mlátičkám s příjemnou atmosférou, tak neváhejte.

Alternativní volba

Lego Star Wars: The Game ★★★★
Roztomilá a zábavná arkáda, která je sice pro mladší hráče, ale nezkoušejte tvrdit, že jste se u ní dobře nepobavili i vy.

Star Wars: The Clone Wars ★★★★
Střílečka, bojovka i simulátor v jednom. Občas lehce nevyvážené, ale i tak skvěle hratelné.


Ale my už stejně víme, kdo to vyhraje.

Tady budou lítat kostičky.

Hrátky s Legem nejen pro nejmenší.

Lego Star Wars

TEXT: Jiří Škrampal

Ujetých nápadů není v herním průmyslu nikdy dost. Obzvláště takových, které svým přístupem vytrhnou odvětví ze zaběhnutého stereotypu a přinesou do žánru neokoukané a neprovařené postupy. Jedním z takových nápadů jsou Lego Star Wars (LSW), které vám dovolí prožít si dobrodružství všech tří novodobých epizod legendárních Hvězdných válek v plastové kůži panáků ze stavebnice Lego. Třicet případů majora Zemana by byl možná originálnější námět, ovšem čemu se hře nedostává v originalitě prostředí, to bohatě vynahradí jeho provedení. Až uvidíte Obi-Wana, Yodu, Anakina nebo třeba senátorku Amidalu jako panáčky z lega, okamžitě pochopíte, v čem spočívá genialita designu. Když už mluvíme o legu, nesmíme zůstat jen u postav, z kostiček lega je totiž složen celý rozsáhlý svět Lego Star Wars. Velice elegantně tak působí například úvodní scénka z Epizody III, kdy se Obi-Wan s Anakinem snaží prostřílet s malými útočnými lego stíhačkami nepřátelskou lego flotilou. Po zásahu se lodičky rozpadnou na malé lego kostičky, ze kterých jsou postaveny.

Na herních principech je vidět, že byly primárně vyvíjeny pro hráče pozdějšího data narození. Ovládání je proto maximálně zjednodušeno a nečekejte ani žádné složité logické rébusy. Ne že by to ale bylo špatně. Zůstala prostě jen čistá jednoduchá hratelnost. Aspekt, který hratelnost prudce posouvá vzhůru, je ovšem multiplayer. Procházení příběhu ve dvou je mnohem zábavnější, než když si hrajete sami se sebou. Díky faktu, že za smrt vám ubývají pouze body a postavy se po chvilce otřepají, se hra často zvrhne v brutální deathmatch na ostří světelného meče. Příjemnou vsuvkou jsou pasáže, kdy ovládáte různé dopravní prostředky, ať už bojové stíhačky (výše zmíněný úvod do Epizody III) nebo třeba vysokorychlostní kluzák (závody v Epizodě I). LSW jsou jednoduše kvalitně odvedeným kusem práce, který rozhodně pobaví všechny fanoušky Star Wars a neurazí příležitostného hráče. Navíc jsou jednou z mála her, kterou bychom se nezdráhali doporučit dětem. Na vyšší hodnocení však hře chybí propracovanější systém a trocha té invence. Pokud si tedy chcete zahrát na rytíře Jedi, doporučili bychom spíše nejnovější Star Wars Episode III Revenge of the Sith. ■

Hodnocení

GRAFIKA	80
HRATELNOST	79
ZVUK	90
TRVANLIVOST	60
CELKEM:	80

Verdikt

Zajímavé pojetí Star Wars, které jistě nikoho neurazí. Naopak, jednoduché arkádové pojetí je skvělou a nenáročnou formou zábavy.

Info

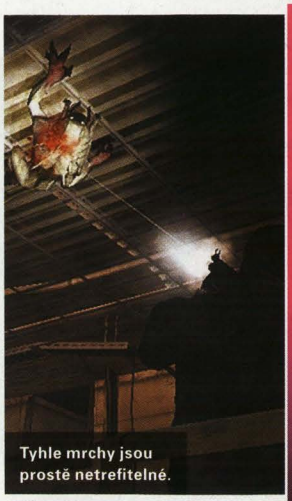
Výrobce: Travellers Tales | **Vydavatel:** Eidos | **Distributor ČR:** Cenega | **V prodeji:** právě teď | **Angličtina:** lehká
Web: www.legostarwarsgame.com | **Cena:** 1399.- | **Widescreen:** ne | **Podpora 60Hz:** ne | **Zvuk:** Pro Logic II | **Memory karta:** 150KB
Vibrace: ne | **Multiplayer:** ano, 2 hráči | **Online hraní:** ne | **Obtížnost:** lehká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Ledová svěžest na poli survivor hororů? Tak trochu.

Cold Fear

TEXT: Jiří Škrampal

Resident Evil po francouzsku. I to bylo jedno z přirovnání, které často létalo vzduchem po oznámení hry Cold Fear od týmu Darkworks. Ten ukázal, že tématika survivor hororů je mu hodně blízká už svým Alone in the Dark IV. S nejnovějším Cold Fear to bohužel nijak slavně nevypadá. Proč? Důvodů je hned několik.V první řadě je to holý fakt, že se u hry nebudete bát. Už podle screenshotů jistě nikdo neočekával další Silent Hill, ale u hry s hororovým námětem by trochu toho strachu neuškodilo. Děj hry je orientován na ruskou loď, na které se dějí tuze zvláštní věci. V intru budete svědky masakru speciálního komanda, které mělo za úkol prozkoumat, co že se to na lodi děje. Potom, co velení ztratí s komandem kontakt, rozhodne se vyslat na loď „posily" a to pochopitelně nikoho jiného než hlavního hrdinu Toma Hansena. Z vašich prvních kroků na lodi možná dostanete mořskou nemoc, protože kývání lodi, a tedy i kamery je všudypřítomné. Tom se zezačátku snaží hlavně nespadnout do moře a eliminovat vystrašené a zmatené ruské vojáky, kteří po něm okamžitě střílí. V téhle fázi na vás dýchne náznak krásně mrazivé hororové atmosféry, která by měla šanci posunout hru z fádního průměru. V čem je tedy zakopaná zombie? Hlavní vinu na zkaženém herním zážitku má jednoznačně ovládání. Přestože hra byla primárně vyvíjena pro konzoli PS2, ovládání a speciálně přesné míření je tu neskutečný problém. Jako by si to tvůrci neuvědomovali, složení nepřátelských stvoření vás nutí mířit ještě přesněji. Například otravné zombie musíte trefit do hlavy, jinak budou neustále vstávat. Miniaturní chobotničky (nebo co to je) jsou také únavně netrefitelné. Hra má i své klady, jako je slušná grafika, zajímavý příběh a sem tam se i leknete, ovšem od tvůrců Alone in the Dark IV jsme čekali něco víc. ■


Tyhle mrchy jsou prostě netrefitelné.

Asi jsem se trefil...

Hodnocení

GRAFIKA	75
HRATELNOST	60
ZVUK	77
TRVANLIVOST	70
CELKEM:	64

Verdikt

Ambiciózní projekt Cold Fear nedostál našich očekávání, a tak ho můžeme doporučit jen skalním fandům žánru, kteří oplývají jak velkou fantazií, tak i trpělivostí. My ostatní budeme dál tiše čekat na příchod Resident Evil 4.

Info

Výrobce: Darkworks | **Vydavatel:** UbiSoft | **Ditributor v ČR:** Playman | **Web:** www.coldfeargame.com | **Datum vydání:** právě teď v prodeji
Cena: Cena: 999,- | **Widescreen:** ne | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** ProLogic II | **Memory karta:** ne | **Multiplayer:** ne | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** lehká | **Obtížnost:** střední | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Jen to rozjeď, babi!

Teď ti tam cmrndnu pořádnýho točeňáka!

TEXT: Lukáš Bašta

Někdo se dívá a někdo se zase zatraceně dobře baví.

EyeToy Play 2

Šmírujete někdy sousedy z protějšího domu a docela často je načapáte, jak nahatí tancují před televizí, mávají rukama nebo kusem ovoce? Odpovědí nemusí být zrovna nová videokazeta Olgy Čípkové, ale právě nové hry pro EyeToy! Kompilace miniher Play 2 je totiž tím, co by nemělo na každé správné party chybět. Sice si můžete tojovat doma sami, ale moc srandy si při hře jednoho hráče neužijete. Ledaže byste s jeho pomocí po nocích šmírovali sousedku, kabel je na to ostatně dlouhý dost. Kouzlem téhle věcičky je možnost dostat ji na nějakou party pokud možno s velkým množstvím alkoholu nebo jiných životabudicích látek. Jinak se nedá vysvětlit přítomnost minihry, kdy kolem vás poletují planety, vy si jednu můžete chytit, a tímto se ocitnete na jejím povrchu. Každá má pak svoji typickou podobu, zabarvení atmosféry a to, jak reaguje na vaše pohyby atd. Jinak pozvěte pár přátel a s několika dobře namíchanými drinky se můžete pustit do boxu s virtuálním protivníkem. I my jsme si v přítomných boxovacích mezihrách propotili tílko. Naprosto si nás získalo hraní na elektrickou kytaru v podání Airguitar, kdy Jirka Škrampal div nezačal vybrnkávat sólíčka svými zuby ve stylu Jimmyho Hendrixe. Jestli vás omrzí tohle, můžete se vyzbrojit s přáteli ovocem a s ním svádět před kamerou bitky. Na každém se totiž objeví virtuální bojovník a ten pak reaguje na vaše pohyby nějakým útokem. Pokud máte rádi kutila Tima, můžete si vyřezávat ze dřeva ornamenty, můžete hrát baseball, dělat karate nebo si zahrát stolní tenis a vůbec můžete dělat spousty dalších věcí. Zajímavou vychytávkou je využití EyeToye jako bezpečnostní kamery v režimu SpyCam. Her Play 2 nabízí habaděj, ale těch opravdu hratelných je tam už trochu méně. Jeho hratelnost jasně padá nebo stoupá s tím, kolik máte přátel. Pokud jsou noční tahy u vás doma celkem pravidelně, neměla by vám tahle věc chybět. ■

Hodnocení

GRAFIKA	80
HRATELNOST	85
ZVUK	75
TRVANLIVOST	80
CELKEM:	80

Verdikt

Pro jednoho nic moc, ale pro víc lidí není lepší hry než Play 2!

Výrobce: SCEE | **Vydavatel:** SCEE | **Ditributor v ČR:** Sony | **Web:** www.eyetoy.com | **Datum vydání:** právě teď v prodeji | **Cena:** 899,- | **Widescreen:** ne | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** Stereo | **Memory karta:** ne | **Vibrace:** ne | **Multiplayer:** ano, až 4 hráči **Online hraní:** ne | **Obtížnost:** lehká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

„Let me entertain you" – ostatní pobavíte určitě.

Hodnocení

GRAFIKA	78
HRATELNOST	85
ZVUK	85
TRVANLIVOST	64
CELKEM:	75

Verdikt

Oproti předchozím dílům minimum inovací, ale hře pomáhá výběr skladeb. Určitě každý si najde svou pecku (kterou zazpívá tak, aby se ostatní neváleli v bolestivé agonii na zemi s rukama na uších).

SuperStar v každé domácnosti.

TEXT: Jan Lysý

SingStar Popworld

Úplně vás vidím, jak sedíte u televize a můžete se potrhat smíchy, když pouští hitovku Hvězdné pěchoty „Stávka dýdžejů". Jenže, jste si jistí, že vy jste na tom pěvecky lépe? Víme, že karaoke hry jsou úchylné, ale stejně tak víme, že u málokterých jiných titulů se nasmějete víc. Je sice sranda dívat se na někoho, kdo nás oblažuje vypalovačkami ala „Medvědi nevědí, že turisti nemaj zbraně...", ale vidět kamaráda, jak se ze všech sil snaží vytáhnout tón tak, aby se trefil do hlasu „sexyprdelky" Kylie Minogue, oproti tomu je Hvězdná pěchota proslulý operní sbor. SingStar Pop je třetí hrou ze série SingStar (dále jen SS) a upřímně je nejméně povedená. Zatímco původní SS nabízela kromě jiného jakýsi story mód (Star Maker), který byl největším tahákem, SS Party měla zase propracovaný systém pro hru více „zpěváků". SS Pop nenabízí pro jednoho hráče nic jiného, než si vyzkoušet zapět písně z nabídky a pro více hlasivkových borců tu také není nějak bohatá nabídka. Respektive rozmanitá je, ale většinu z toho jsme viděli už v minulých dílech. Jedinou novinkou jsou písně nazvané Medley. V podstatě jde o to, že z dostupných songů jsou vystřihány jen jejich části a složené jsou do několika minut. Vy tak nebudete vydávat lahodné tóny jen jednoho zpěváka, ale hned několika (držte si hlasivky, nám téměř vypadly na koberec). V multiplayeru jsou klasické možnosti Battle (zpíváte současně a každému je jeho výkon hodnocen zvlášť), Pass the Mic (na každého vyjde kousek hitovky) a Duet (to snad ani nemusím vysvětlovat). Výběr skladeb zahrnuje pár pěkných kousků. Spektrum je celkem bohaté, takže zjistíte, že neumíte zpívat ani jako Kylie Minogue, Robbie Williams, Natasha Thomas, Good Charlotte, Tom Jones, Black Eyed Peas, Marilyn Manson (ten spíš řve, ne?) nebo Hoobastank, Avril Lavigne, Beyoncé či Outkast. Pokud se chcete pobavit s partou, je to dobrá koupě (tedy pokud nemáte některý z předchozích SS titulů). Ale jen pro ty, co umí zpívat nebo mají odhlučněné zdi. ■

Výrobce: SCEE | **Vydavatel:** SCEE | **Distributor ČR:** Sony | **V prodeji:** právě teď | **Angličtina:** lehká | **Web:** www.singstargame.com | **Cena:** 899,- | **Widescreen:** ne | **Podpora 60Hz:** ne | **Zvuk:** Pro Logic II | **Memory karta:** 160 KB | **Vibrace:** ne | **Multiplayer:** ano | **Online hraní:** ne | **Obtížnost:** lehká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

realtones

vyberte si novou melodii místo běžného vyzvánění!

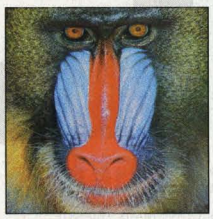
Nechte svůj telefon hrát jako saxofon a sledujte překvapení svých přátel. Konečně se můžete bavit na jejich účet.

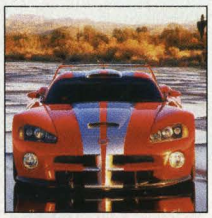
Pořiďte si místo tradičního vyzvánění melodie, které jsou naprosto reálné a k nerozeznání od skutečných zvuků. Bavte se na úkor druhých, nechte si v autobuse telefon štěkat a sledujte to pozdvižení, jaké tímhle vyzváněním vyvoláte! Telefon vám nemusí pouze štěkat, ale může se krásně smát, pískat jako píšťalka rozhodčího nebo způsobit paniku v lese – motorová pila není každému příjemná. Stačí si jen vybrat z obsáhlé nabídky a bavit se ...

Jak dostat polyfonní melodii do vašeho mobilu?

1. Pošlete SMS s objednacím kódem na číslo **900 22 50** například pro "aplaus" pošlete **YOP RIJED** na **9002250**.

Pozor mezi YOP a kód vložte mezeru. Cena služby je 50 Kč.





název	kod	název	kod
aplaus	YOP RIJED	hladové mimino	YOP REKLD
bublání	YOP RRIFD	spokojené mimino	YOP RRCFD
cikády	YOP RTJSD	mimino v sedmém nebi	YOP RXECD
cválající koně	YOP RSMLD	počůrané mimino	YOP RGBID
čuník	YOP RXHHD	nepřebalené mimino	YOP RMBCD
delfín	YOP RCHDD	orgasmus sousedky	YOP RUBAD
drákulův smích	YOP RLDLD	osel	YOP RMWAD
džungle	YOP RTEZD	pes	YOP RAEFD
fanynky SuperSTAR	YOP RXTRD	placení mincemi	YOP RCSJD
závodní vůz	YOP RXKHD	počítání mincí	YOP RSPMD
gorila	YOP RXMND	divoká řeka	YOP RPIHD
jehně	YOP RRWSD	siréna	YOP RXLBD
kachna	YOP RRABD	rozzuřená slepice	YOP RFLTD
kalašnikov	YOP RLIGD	slon	YOP RNHCD
kdákající slepice	YOP RSUID	střelba z devítky	YOP RTRJD
klofan	YOP RHNUD	kolegův orgasmus	YOP RHAFD
kočka	YOP RFEMD	tučňáci	YOP RPNDD
kukačka	YOP RPPLD	tyranosaurus	YOP RKGZD
kohout	YOP RHFED	velryba	YOP RBDCD

Motorola • V300 • V500 • V600 • **Nokia** • 3300 • 3650 • 6600 • 7650 • **Samsung** • C100 • P100 • S200 • S300 • S500 • V200 • A800 • S100 • S105 • T100 • T200 • **Sharp** • GX-10 • GX-13 • **Sony Ericsson** • P800 • **Siemens** • SX1 • S55

Službu provozuje Expansion Group a.s. • U Habrovky 247/11 • Praha 4 • infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00

MARVEL NEMESIS

Marvel Nemesis nám nabídne odpověď na otázku, co se stane, když hodíme do jednoho ringu Ironmana se Spidermanem. Nejnovější Rise of the Imperfects umožní, aby si to největší hvězdy marveláckého univerza rozdali bez ohledu na vyznání, barvu upnutého trikotu a sexuální orientace. Jenže nezůstane jenom u Marvelu. EA se totiž rozhodli, že proti zajetým hvězdám komiksového showbyznysu postaví svoji vlastní elitu – Imperfects. Díky tomu vyjde i šestidílný komiks, který nás do tohoto světa (stejně jako do našich peněženek) ještě více ponoří. Hlavní důraz je kladen na to, aby superhrdinské bitky vypadaly značně super, takže zde bude možnost praštit Wolverina kusem billboardu nebo popelnicí. Přiznáme se vám, že tohle si necháme líbit. Slíbena je také single kampaň, která by neměla být srovnatelná s ničím, co kdy bylo v bojovkách k vidění. Příjemným bonusem pro majitele PSP verze bude extra obsah, který žádná z mutací mít nebude. Proto jsme na tuhle hru ještě zvědavější a ještě natěšenější. ■

Info
Výrobce: Nihilistic Software
Vydavatel: Electronic Arts
Žánr: bojovka
Datum vydání: listopad 2005

FIRED UP

Taky se vám zapalují lýtka při pohledu na nadupanou káru? A co když jsou vozidla ještě po chladič ozbrojená smrtelným arzenálem? S tím vším na nás střemhlav míří akce Fired Up. Podíváme se do postapokalyptického světa blízké budoucnosti, kdy rozlehlé pláně a opuštěná města brázdí gangy se svými kovovými spřeženími. Sice se na nás zpoza volantu nebude zubit Mel Gibson, ale co, hlavně když se budeme bavit. Fired Up nabídne zběsilou jízdu rozlehlými exteriéry, zaštítěnou misemi, příběhem a spoustou bonusového harampádí, které se bude po světě válet. Samozřejmě nebude chybět ani multiplayer až pro osm hráčů. Právě ten by mohl být velkým lákadlem u jinak podle nás nepříliš zajímavého titulu. Přeci jenom nepohrdneme vysokootáčkovým deathmatchem. Jsme tedy zvědaví, jak se nakonec všechno vyvrbí. ■

Info
Výrobce: SCEE
Vydavatel: SCEE
Žánr: automobilová akce
Datum vydání: září 2005

grand theft auto Liberty City Stories

Než se dočkáme dalšího pokračování Grand Theft Auto, dostaneme ještě jednu letenku do Liberty City. Tentokrát se ale podíváme do roku 1998, tedy 3 roky před události GTA3. Dostaneme se do těla Tonyho Caprianiho, kterému na mužnosti dodá hlas Michaela Madsena. Příběh se protočí kolem Tonyho návratu do Liberty a nové šance od místního mafiánského bosse Dona Salvatore Leoneho. Víc o tom, jak tuhle příležitost Tonda využije, známo není, ale jistě se půjde přes mrtvoly, hodně mrtvol. To by pak snad ani nebylo Grand Theft Auto. Nejzajímavější věcí je, jak dobře hra vypadá. Troufneme si říci, že z toho, co je k vidění, si s GTA3 v ničem nezadá. Jsme také zvědaví na to, co tento titul všechno od původní herní série převezme, a hlavně s jakými novými věcmi na nás Rockstar Games vyběhnou. Přeci jenom další GTAčko přijde nejdříve tak za rok a půl a ani za to bychom Tonymu ruku pod sekáček nestrčili. Díky tomu by mohly být Liberty City Stories velice příjemným zkrácením našeho čekání. ■

Info
Výrobce: Rockstar Games
Vydavatel: Rockstar Games
Žánr: akce
Datum vydání: konec roku 2005

Info
Výrobce: Criterion Studios
Vydavatel: Electronic Arts
Žánr: závody
Datum vydání: září 2005

BURNOUT: LEGENDS

Všichni milovníci nitrem dopovaných závodů a třeskutých bouraček při přečtení nadpisu jistě zajásali. Teď si svoji modlu budou moci brát i s sebou na cesty, aby mohli rozsekat káru virtuální, a ne tu plechovou, když je to náhodou popadne. Tou nejlepší zprávou je, že Criterion Studios své dítko nesvěřili nějakému externímu studiu, ale sami si na Legendách dělají. Jak již název napovídá, Legends si vezmou z celé herní série to nejlepší, aby to přetavily v ultimátní herní zkušenost. K zahrání bude jak obvyklý šampionát, tak i oblíbené módy jako Crash, Pursuit, Road Rage a Elimination. Vše s náramnou podporou hraní více hráčů přes WiFi. Zajímavou zprávou je informace, že každá z vydaných kopií Burnout Legends bude mít náhodně vybraných pět bonusových aut z pětadvaceti. Zbytek budete muset s ostatními kamarády vyšmelit.

MEDIEVIL

Kouzelník Zarok se vrátil a den proměnil v noc. Země se třese pod dupotem jeho nemrtvých vojsk. Jenže s oživenými mrtvými povstal i sir Daniel Fortesque a my se budeme moci vžít do jeho skeletu a dostane se nám konečně slávy, která nám patří. V MediEvil Ressurection zavítáme na stará známá místa z předchozích dílů a potkáme i staré známé charaktery, stejně jako prozkoumáme úplně nová zákouti světa Gallowmere. Nový MediEvil se po kusí vymačkat z PSP maximum. Můžeme se těšit na typickou MediEvilovskou grafiku a styl humoru. Dále nám sir Dan přinese nový bojový systém, spoustu multiplayerových miniher a obvyklou podporu spojení handheldů přes WiFi a možnost stahování bonusového obsahu z internetu. ■

Info
Výrobce: SCEE
Vydavatel: SCEE
Žánr: third-person akce
Datum vydání: podzim 2005

TEXT: Lukáš Bašta

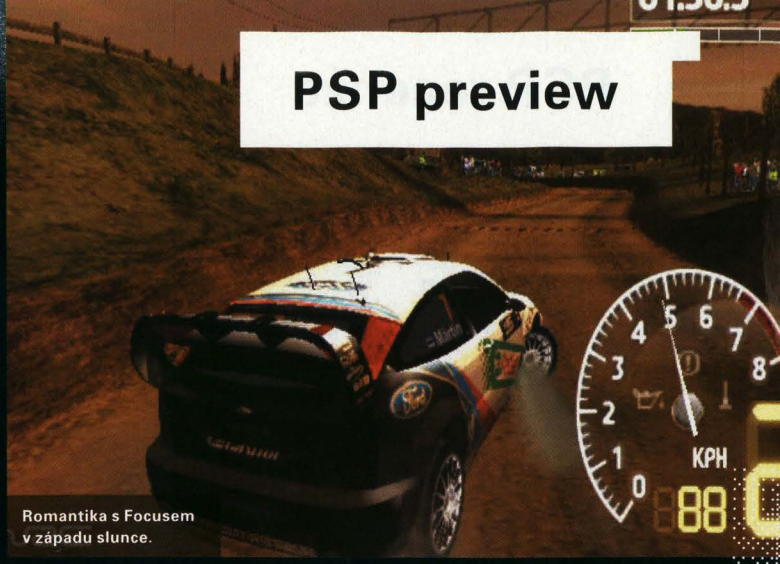
WRC

Burnout

Info
Výrobce: Traveller's Tales
Distributor: Sony
Žánr: závody
Datum vydání: září 2005

Nejlepší rallye závody chtějí pokořit i PSP. Povede se jim to?

Nejlepší věcí, jak podpořit úspěch nové herní platformy, je přesunout na ni ty nejlepší tituly, které už lidi znají a které tolik hrají. Proto můžeme sledovat částečnou migraci titulů z PlayStation 2 i na PlayStation Portable a mezi nimi jistě nemůže chybět ani World Rally Championship. Simulace, která si získala srdce nejednoho závodomila a Colina McRae připravila o sprchu šampaňským (teď aby se začal koupat normálně jako my ostatní). Co jiného by měl správný fanoušek na finské rallye dělat než místo čekání na to, až jeho hrdinové vyletí dvoustovkou ze zatáčky, pařit schovaný za stromem WRC? Jeho handheldové mutace se chopilo studio Traveller's Tales. To nemá v plánu udělat jen nějaký prachsprostý port, ale pracuje na úplně novém titulu, který by naše PSPčka proměnil v plnohodnotný závodní simulátor. To znamená, že se podíváme do 16 zemí po celém světě od Finska až po Japonsko nebo Mexiko, plus dostaneme 19 bonusových erzet. Podobně jako na PS2 můžeme i zde očekávat třicítku demolovatelných vozidel v třídách Evolution a Extreme. Do jejich skořepinových sedaček s pětibodovým objetím se posadíme s 19 jezdci všech šesti závodních stájí, které soupiskou odpovídají minulé sezoně. Je vidět, že i na PSP bude FIA licence ždímána více než prádlo v rukách zdatné sibiřské selky. Díky připojení na internet máme příslib přidávání dalšího obsahu jako nových vozidel, závodů atd. Hra podporuje také klání více hráčů skrze WiFi třeba se spolucestujícími v metru nebo tramvaji. Jen se obáváme toho, abychom při vybírání zrádných vraceček někomu v ranní zácpě neublížili. Z toho, co jsme mohli vidět, vypadá po grafické stránce nové WRCčko velice zajímavě. Dlouhá mračna prachu se zvedají od všech čtyř kol, v dálce se míhá horizont a auto klouže po šotolině celkem uvěřitelně. Jak to vypadá, závodní série bude přenesena na novou platformu bez ztráty věnečku. Už se tedy nemůžeme dočkat, až strčíme Sebastiana Loeba do kapsy v naší recenzi. Doslova! ■


Romantika s Focusem v západu slunce.

Sedmdesátka na jedničku, tomu se říká umění.

Sličná Xsara neztratila moc ze své krásy.

Metal Gear Acid 2

Metal Gear Acid 2

Info
Výrobce: Kojima Productions
Vydavatel: Konami
Žánr: taktická akce
Datum vydání: není známo

Snake se vrací na místo činu. Co nám provede tentokrát?

Kdo s koho.

Výbuchy nový engine opravdu umí.

K většině z nás se ještě ani nedostal díl první a už vám přinášíme informace o dílu druhém. Když se podíváte na obrázky okolo, můžete si všimnout hlavní odlišnosti od předchozího dílu. MGA nám nabralo ostré, černé kontury. Hlavním záměrem změny bylo jednotlivé hry série nějak odlišit, takže v Ac!d podání autoři sáhli po cell-shadingové grafice a vytvořili proto nový grafický engine. Jedním z důvodů také bylo, že cílová skupina se zaměřuje na mladší hráče, kterým je komiksový nebo anime styl bližší. Herní principy pak zůstanou jako u prvního dílu jen s kosmetickými vylepšeními. Postavy mají určitý počet akčních bodů na kolo. Ty mohou utratit za pohyb nebo za použití karty. Právě karty zastupují různé zbraně, předměty a akce, které může daná postava dělat. Jenže každá sranda něco stojí a to samé platí o kartách, které stojí určitý počet bodů. To pak dává slovu taktika nový rozměr. Pokud se vám zdají tyto principy trochu komplikované, tak právě vám přijdou vhod nové tutorialy. Nový Ac!d bude totiž přístupnější jak začátečníkům, které lehce zacvičí, tak i ostřílenym hráčům, kteří už mají několik stovek psích známek schovaných v šuplíku. Mimo jiné se pak zlepší i pohled kamery, která nám nyní dá lepší přehled o dění na bojišti. Bohužel mezi vlnou prvních informací nevyplulo na povrch nějaké info o příběhu, na kterém velký Hideo pracuje. Když překousneme nové vizuální ztvárnění Snakeova dobrodružství, které nám zatím moc nesedí, nemůžeme se dočkat, až se nám Metal Gear Ac!d 2 zažere pod kůži. ■

Ty nejdůležitější věci se vždy vyřeší na záchodě.

I could talk a little now.

Info

Výrobce: SCEE | **Vydavatel:** SCEE | **Distributor ČR:** Sony | **V prodeji:** právě teď | **Angličtina:** lehká | **Web:** www.wipeoutpure.com | **Cena:** 1499,- | **Multiplayer:** ano, 8 hráčů | **Obtížnost:** střední | **Přístupnost:** snadno se naučíte

WipEout v téměř klasickém stylu.

Wipeout v krystalicky čisté podobě. Jaká je vlajková loď PSP?

TEXT: Lukáš Bašta

Wipeout Pure

V budoucnosti se místo závodů Formule 1 prohánějí po speciálních závodních okruzích vznášedla. Pro výhru není důležité držet se celou dobu někomu za zadkem a pak ho v poslední zatáčce dobře ojet. Musíte se naučit využívat zrychlovacích pásů, sbírat různé zbraně a s nimi protivníka rozstřílet nebo jenom zpomalit. Pure je čtvrtým dílem známé série, a pokud vás zarazí velká podobnost s předchozím dílem pro PlayStation 2 - WipEout Fusion, tak vězte, že na hře pracoval stejný vývojářský tým. Ačkoliv by se hra na první omak mohla zdát totožná, dostalo se nám několika vylepšení. Tím hlavním je, že cítíme vybalancování hratelnosti. Po třeskutých akčních hodech u Fusion, které místy neměly se závody moc společného, se vracíme k vysokorychlostnímu dovádění v čistoskvoucím podání Pure. Když k tomu přidáme vyhlazení ovládání a chování jednotlivých podů (nyní můžeme během letu vzduchem dělat loping pro dosažení zrychlení po dopadu), jsme spokojeni. Říká se, že i s malým kašpárkem se dá zahrát velké divadlo, a WipEout to na Portablu jasně dokazuje. Pěkná dohlednost, díky níž se můžeme kochat propracovanými okruhy a jejich okolím, nebo líbivé světelné efekty, které nás při výjezdu z tunelu doslova oslepí. V tom všem letíme rychlostí 700 majlí na trati vymodelované do vývrtky tak vysoko nad zemí, že místy nevidíme přes mraky na dráhu před námi. Až se divíme, odkud se na to bere výkon. Ovšem když se sjede více raket najednou, zaznamenali jsme drobný pokles frameratu. Pokud si chcete doopravdy vychutnat pocit rychlé jízdy, je tady pro vás nový režim – Zone. Prolétává se poetickým světem v decentních odstínech šedé, modré, bílé. Žádní protivníci, žádné zbraně. Jen vy a dráha. Jak tak postupně projíždíte, rychlost se zvyšuje, ale s každou oděrkou přicházíte o štíty. Pure samozřejmě nabízí nadupaný multiplayer až pro osm hráčů a kvalitní zvukovou stopu, o kterou se starají dravé beaty od Orbital, Tiesto, Plump DJs a dalších. Všechno zabalené stylovým designem. ■

Mám pocit, že na trati jsou trosky.

Hodnocení

GRAFIKA 95
Jedna z nejlépe vypadajících věcí na PSP.

HRATELNOST 90
Ještě lepší WipEout, než jsme doufali.

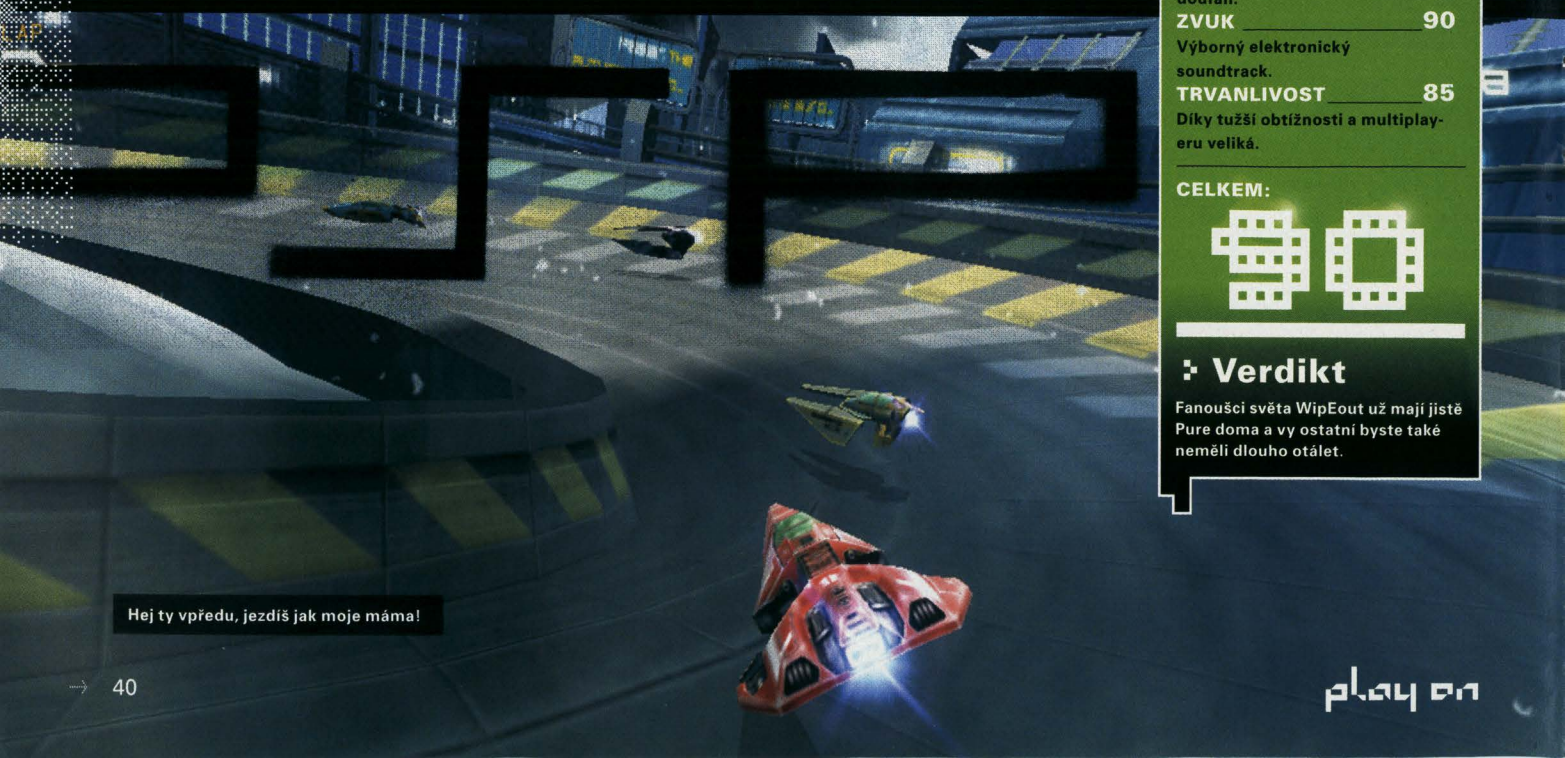
ZVUK 90
Výborný elektronický soundtrack.

TRVANLIVOST 85
Díky tužší obtížnosti a multiplayeru veliká.

CELKEM: 90

Verdikt

Fanoušci světa WipEout už mají jistě Pure doma a vy ostatní byste také neměli dlouho otálet.



Hej ty vpředu, jezdíš jak moje máma!

Zastavte! Chtěl bych si zapálit.

Koukám, že to mezi námi zajiskřilo.

play on

Ridge Racer

Namco přijíždí s nejnovější verzí své závodní legendy.

Ridge Racer je takovým synonymem pro PlayStation. Ať se vytáhlo Sony s čímkoliv, vždy mezi prvními tituly byly i závody honosící se zkratkou RR (ostatně o tom si můžete přečíst v našem Vzpomínáme...). Nejinak je tomu i tady. Racer startuje opět z pole position v závodě handheldových titulů. Přináší všechno, na co jsme si během jeho pěti předchůdců zvykli a pro co jsme si tuhle sérii zamilovali. Tuhle arkádovou věcičku však obohacuje o nový element. Jde o drobnou inovaci, která roztáčí hratelnost do nejvyšších otáček a nutí koňská spřežení dovádět, jako by spásla pole marihuany. Mluvíme o smýkání. Ač to tak na první pohled nemusí vypadat, právě díky němu má nové RRko takovou šťávu. Při dobře provedeném driftu v zatáčkách se vám přičítá nitro, které pak můžete, ne-li musíte odpálit. Jezdíme přeci pro vítězství, slávu a ty dvě roštěnky z depa, které po nás pokukují. Přeci jenom vyměnit olej nepotřebuje jenom auto, ale i řidič. Ten jistě vyměnili i autoři, protože Racer sviští jako po kluzišti: perfektní promazaná grafika, která patří k tomu nejlepšímu, co je nyní na PSP k vidění, a věříme, že ještě dlouho tomu tak bude. Neuvěřitelné je, při jakém frameratu se to všechno míhá kolem vás, když odpálíte nitro na dlouhých rovinkách. Jistě bychom smekli klobouk, kdybychom této módě holdovali. Počet závodních okruhů dosáhl číslovky 24 a mezi novými najdeme i staré známé jako Seaside Route 765, Crimsonrock Pass a Greenpeak Highlands. Když přeskočíme herní režimy Time Attack, Time Trial a hlavní šampionát s názvem World Tour, dostaneme se k soupeření více hráčů. Těch muže být, jak je už téměř zvykem, až osm a právě tady se ukáže každá hodina tvrdého singleplayerového tréninku. Tady se smyky, které mohly dříve být jen jako pouhá frajeřinka na balení drobné Japonky z povedeného intra, přemění na silný taktický prvek. Nesmíme ani opomenout řízný hudební doprovod, který hru hodně dobře doplňuje, ať už jde o tvrdý rock nebo jiskřivou elektroniku. Pokud bychom měli být tvrdí, jistě by neuškodilo, kdyby vylepšeních bylo více. To ale nic nezmění na tom, že se nyní jedná o velmi dobrou koupi. ■

Smýkáním vpřed!

TEXT: Lukáš Bašta

Info

Výrobce: Namco | **Vydavatel:** SCEE | **Distributor ČR:** Sony
V prodeji: právě teď | **Angličtina:** lehká | **Web:** www.namco.com/games/ridgeracerpsp/ | **Cena:** 1599,- | **Multiplayer:** ano, 8 hráčů
Obtížnost: lehká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Hodnocení

GRAFIKA 92
Krásná a pekelně svižná.

HRATELNOST 80
Arkádovitost RR je zase o něco lepší.

ZVUK 85
Kvalitou odpovídající hudební stopa a zvuky.

TRVANLIVOST 70
Dobrá, ale až mulťák tomu dává říz.

CELKEM:

Verdikt

Nové smykování udělalo ze hry závodní arkádu přesně takovou, jakou ji máme rádi.

TEXT: Jiří Škrampal

Do hloubky

O příběhu jedné z nejzajímavějších herních sérií v historii by se dala napsat kniha nebo spíš celý románový cyklus. Pojďme si posvítit na **temná zákoutí** historie fantastického světa Solid Snaka. Snad vám náš článek dodá alespoň několik chybějících dílů do skládačky jménem Metal Gear Solid. Pozor, článek obsahuje spoilery!

Snake Girls

Info

I když Snake není žádný James Bond (v jistých ohledech je jeho pravým opakem), ani on není z kamene, a tak i přes profesionální odstup se mu tu a tam nějaká prostě dostane pod kůži. A kteréže jsou nejznámější Snake Girls?

Jste připraveni ponořit se pod naším instruktorským dohledem do hlubin tohoto světa? Světa, který se zrodil v hlavě geniálního Hideo Kojimy a má své neoddiskutovatelné postavení v herní historii? Nadechnout a jdeme na to!

MGS 3: SNAKE EATER

16. října 1962 obdržel americký prezident zprávu, že Sovětský svaz umísťuje na Kubu jaderné hlavice. Svět se třásl před hrozbou jaderné katastrofy. Po horečnatém vyjednávání se Sovětský svaz 28. října konečně rozhodl své rakety z Kuby stáhnout. Sovětský ústup byl však podmíněn jednou věcí – sovětský vědec Nikolaj Stěpanovič Sokolov, který uprchl do Spojených států, musí být neprodleně vydán zpět do své domoviny. Později se ukázalo, že Sokolov je designérem nového druhu nukleární zbraně, která by na světě mohla rozpoutat skutečné peklo. CIA se proto rozhodne znovu Sokolovovi dopomoct k útěku do USA. Tato mise je přidělena zvláštní jednotce FOX, která se rozhodne vyslat jediného muže – agenta s krycím jménem Jack. Po úspěšném přistání v džungli blízko místa, kde má být Sokolov držen, změní velitel jednotky FOX major Zero krycí jméno agenta na Naked Snake.

Po tom, co se mu podaří osvobodit Sokolova, nečekaně potkává Boss – ženu, která se posledních deset let starala o jeho výcvik. Ta Snakovi oznámí, že se přidává k plukovníkovi Volginovi, který držel Sokolova, a ke zbytku jednotky Cobra. Po krátkém boji končí Snake zraněný na břehu řeky a Sokolov i Boss jsou na cestě do Volginovy vojenské pevnosti Groznij Grad. Plukovník navíc příruční atomovou raketou ničí Sokolovovu výzkumnou základnu. Zraněný Snake se za pomoci majora Zero dostává zpět do USA.

PARAMEDIC – MGS 3

Info

Pomáhá Snakovi v akci přes rádio. Mimoto je fanatickou obdivovatelkou filmů, o kterých Snakovi neustále vypráví.

Metal Gear Solid

Několik dní po atomovém výbuchu kontaktuje prezidenta USA předseda Komunistické strany SSSR N. Chruščov. Vysvětluje mu, že jeho postavení není nejsilnější a že má důkazy, podle kterých byla zbraň amerického původu, a proto musí důrazně jednat. Prezident ho sice ubezpečí, že USA nemá s incidentem nic společného, ale Chruščov mu dává ultimátum – jeden týden na zajištění důkazů, že Amerika nestojí za jaderným výbuchem.

Snake se ze svých zranění brzy uzdravuje a za necelý týden je znovu nasazen na zoufalou misi, jejímž cílem je zajištění důkazu, že USA nemá s incidentem nic společného, záchrana Sokolova a zničení nové zbraně, na které pracoval.

I přes nečekané komplikace se Snakovi nakonec podaří novou zbraň zničit a dopátrat se pravdy. Boss ho nezradila, vše bylo od začátku naplánováno americkou vládou. Všechno včetně obětování Boss. Snake od prezidenta dostane čestný titul Big Boss, ovšem znechucen tím, jak si politici zahrávají s lidskými životy, opouští jednotku FOX a odchází do ústraní.

METAL GEAR 1

V roce 1995 se NATO dozvídá o tajné základně nazvané Outer Heaven. V ní se vyvíjí nový druh tanku, který je schopný odpálit jadernou raketu z jakéhokoliv místa na světě. Projekt se jmenuje Metal Gear. Do africké džungle je vyslán nejlepší agent skupiny FOX-HOUND, jejímž velitelem je sám Big Boss. Jméno agenta je Gray Fox.

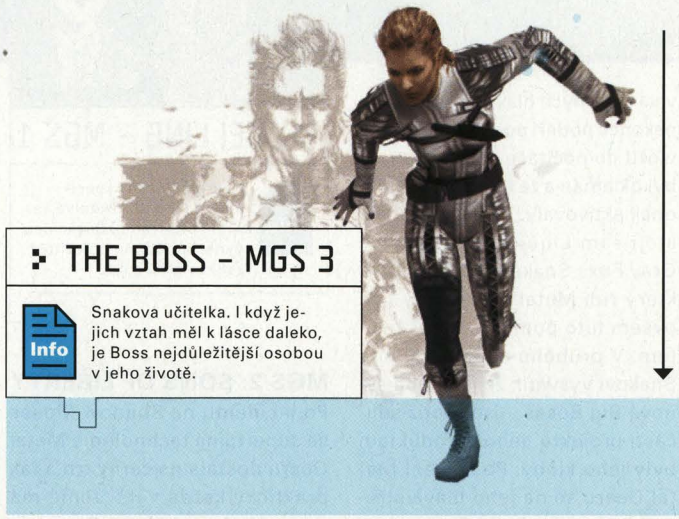
Po jeho neúspěchu je do akce vyslán nováček s krycím jménem Solid Snake. Ten uspěje a zničí základnu společně s Metal Gearem. Při útěku ze zničené základny ho však překvapí Big Boss. Ukáže se, že právě Big Boss stál za projektem Metal Gear a Solid Snaka do Afriky poslal v domnění, že nováček nemá šanci náročnou misi přežít. Po dramatickém souboji Snake poráží Big Bosse a nechává hořící ruiny Outer Heaven daleko za sebou.

METAL GEAR 2

V roce 1999 začaly na zemi docházet zdroje ropy. Objeví se však dr. Kio Marv se svým vynálezem OLIXem. Mikrobem, který dokáže zmnohonásobit efektivitu využití ropy. V zápětí je ale unesen do militantní zemičky Zanzibar ležící uprostřed Asie. Ta chce za pomoci OLIXu převzít vládu nad světem. Roy Campbell, nynější velitel jednotky FOX-HOUND, opět povolává do služby Solid Snaka. Tomu se povede proniknout hluboko do Zanzibaru, kde je nucen opět bojovat se znovu postaveným Metal Gearem. Ten překvapivě řídí Gray Fox, který byl od začátku oddaný vizím Big Bosse. Doktora Marva Snake sice už nezachrání, způsob na výrobu OLIXu však ano. Vše vrcholí Snakovým střetem se samotným Big Bossem, kterému Snake znovu zhatil plány. Po těžkém souboji Big Boss umírá. Po skončení akce se Solid Snake odebírá do divočiny Aljašky, kde chce zapomenout na hrůzy války.

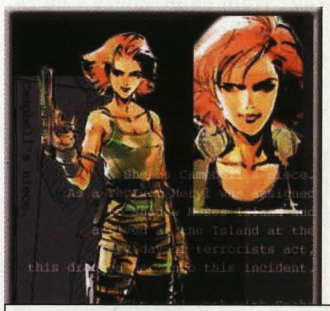
METAL GEAR SOLID

V roce 2005 se skupina teroristů v čele s bývalými členy jednotky FOX-HOUND zmocní základny odložených jaderných zbraní na ostrově Shadow Moses. Kromě jednoho bilionu dolarů požadují i tělesné pozůstatky Big Bosse. Z penze je do služby povolán Roy Campbell, který nevybíravým způsobem přesvědčí Solid Snaka, že nejrozumnější bude opět spolupracovat. Na začátku mise Snakovi doktorka Naomi Hunter píchne injekci nanomašinek umožňujících ho při akci podporovat a sledovat. Hlavní úkol je zachránit prezidenta společnosti Arms Tech Bakera, ředitele organizace DARPA Andersona a zjistit, zda teroristé skutečně mohou odpálit jadernou střelu. Snake se proplíží až k uvězněnému Andersonovi, ale ten záhadně umírá na zástavu srdce. V následném zmatku Snakovi pomáhá neznámá žena, která se nakonec ukáže být Campbellovou neteří Meryl. Snaka při objevení Bakera překvapí Revolver Ocelot. Souboj končí náhlým vpádem tajemného ninji, který Ocelotovi usekne pravou ruku a poté zmizí. Po krátkém rozhovoru se Snakem Baker umírá, taktéž na srdeční zástavu. U nastražené pasti s minami Snaka kontaktuje neznámý hlas, který se představí jako Deepthroat, a varuje ho před pastí. Následně Snake zachraňuje vědce Hala Emmericha (přezdívka Otacon), designéra nového typu Metal Gearu. Ovšem až po souboji s ninjou, kterým se ve skutečnosti ukázal být Gray Fox (a zároveň Deepthroat), držený při životě pouze speciálním oblekem. Snake se následně setkává s Meryl a dál pokračují společně. Čeká je ovšem další past. Elitní ostřelovačka Sniper Wolf postřelí Meryl, a i když Snake v následujícím sniperském duelu vítězí, Sniper Wolf ho stejně zajme. Snake se tak setkává s vůdcem teroristů – Liquid Snakem, který ho oslovuje bratře. Vyjde najevo, že jak Liquid, tak Solid Snake jsou synové Big Bosse. S pomocí Gray Foxe se Snakovi nakonec podaří uniknout. Na útěku se opět střetává se Sniper Wolf, která tentokrát střet nepřežije. V hlubokém podzemí, kde je umístěn prototyp Metal Gear Rexe, se Snake dozvídá o programovatelném viru FOX-DIE. Ten dokáže na povel zabít podle předem dané DNA a Snaka jím infikovala Naomi. Ta je totiž nevlastní sestra Gray Foxe, a chtěla se tak Snakovi pomstít za incident v Zanzibaru, kde byl podle záznamů její bratr zabit. Dále se Snake dozvídá o kódech k deakti-



THE BOSS – MGS 3

Info: Snakova učitelka. I když jejich vztah měl k lásce daleko, je Boss nejdůležitější osobou v jeho životě.



MERYL SILVERBURGH – MGS 1

Info: Seznámila se se Snakem při incidentu na Shadow Moses. Byla to skutečná láska na první výstřel.

EVA – MGS 3

Info: Vydává se za agentku, která má Snakovi pomoct v akci. Následně se do něj zamiluje, ale ani to neovlivní její původní cíle.

vaci jaderných hlavic, které se mu nakonec podaří podaří najít a poté vložit do počítače. Vtom zjistí, že byl oklamán a že kódy hlavice naopak aktivovaly. Za dezinformací stojí sám Liquid. Za asistence Gray Foxe Snake poráží Liquida, který řídí Metal Gear. Gray Fox ovšem tuto pomoc zaplatil životem. V průběhu souboje Liquid Snakovi vysvětlí, že jsou oba synové Big Bosse – jsou totiž součástí projektu, jehož produktem byly jeho klony. Po zničení Metal Gearu se na jeho hlavě střetávají Liquid a Solid Snake tváří v tvář. Snake se dozvídá, že byl na Shadow Moses vyslán jako přenašeč viru FOX-DIE, který měl zlikvidovat všechny bývalé členy FOX-HOUND. Naomi ho však neznámým způsobem přeprogramovala, a tak v klíčovém okamžiku nefungoval. Po dramatické bitvě už to vypadá, že Liquid vyhrává, když vtom náhle umírá – na zástavu srdce. Základna na Shadow Moses je následně zlikvidována leteckým útokem. Přežívá pouze Meryl, Snake a Otacon.

MEI LING – MGS 1

Info Navrhla Snakův speciální radar a dorozumívá se s ním přes rádio. Snake nevynechá žádnou příležitost zaflirtovat si s ní.

MGS 2: SONS OF LIBERTY

Po incidentu na Shadow Moses se supertajná technologie Metal Gearu dostala na černý trh a tak prakticky každá větší země má tak svůj vlastní Metal Gear a je schopna odpálit jadernou raketu odkudkoliv. Solid Snake, nyní člen anti-Metal Gear organizace „Philathropy", se dozvídá o novém druhu Metal Gearu, který je tajně přepravován kolem New Yorku na tankeru. Hned po Snakově infiltraci je loď přepadena soukromou ruskou armádou generála Gurlukoviče s asistencí Revolver Ocelota. Ten ve finále generála zradí a v kokpitu Metal Gear Raye ničí tanker a odplouvá do neznáma. V médiích je Solid Snake označen za viníka nehody a zároveň je prohlášen za mrtvého.

Dva roky po incidentu je skupinou, která se skládá z bývalých členů protiteroristické jednotky Dead Cell, přepadena obří čistička Big Shell, na které se zrovna nacházel i prezident USA. Ten je nyní držen jako rukojmí. Vůdce únosců si říká Solid Snake. Vláda na Big Shell posílá agenta Raidena, člena znovuvytvořené jednotky FOX-HOUND. Ten postupně zjišťuje, že velitelem únosců není Solid Snake, ale Solidus Snake, třetí klon Big Bosse a exprezident Spojených států, který se ukázal být zodpovědný i za incident na Shadow Moses. Do hry navíc vstupuje skutečný Solid Snake, který se vydává za vojáka vyslaného na Big Shell. Jak Raiden postupně poráží jednotlivé členy Dead Cell, dozvídá se i o tajemství čističky. Celý komplex existuje jen proto, aby zakryl Metal Gear Arsenal – nový gigantický druh Metal Gearu, jenž má menší armádu Metal Gear Rayů jako podporu. Raiden také objeví Emmu Emmerichovou, sestru Otacona, která dala skupině Philanthropy zprávu o přepravě Metal Gear Raye před dvěma lety. Aby Arsenal vyřadili, napíše Emma virus, který se podaří vložit do systému. Posléze ale umírá na následky zranění, které jí způsobil člen Dead Cell Vamp. Nato je Raiden nucen bojovat s celou skupinou Metal Gear Rayů najednou. Než ho stačí rozdrtit, začne účinkovat virus a centrálním počítačem řízené kolosy se zblázní. Neohrabaný Metal Gear Arsenal následně bez pomocné armády a nakažený virem naráží do Manhattanu. Raiden ve finálním duelu poráží Soliduse. Solid Snake spolu s Otaconem pokračují ve zjišťování pravdy o skupině

NAOMI – MGS 1

Info K akci na Shadow Moses se přidala, aby Snaka zabila. Postupně se však se Snakem sbližuje a mění se i její úmysly.

THE PATRIOTS

Tato tajemstvím opředená organizace vznikla začátkem 20. století a její původní název byl The Philosophers. Jejich cílem bylo tahat za důležité nitky, a tak vládnout světu, což se jim povedlo. Všechny vlády světa byly jen nastrčené figuríny a skutečná moc spočívala v rukou několika vyvolených – zástupců Číny, USA a SSSR. Hned po svém založení se rozhodli zřídit fond, který bude finančně zajišťovat chod jejich institutu. Philosophers Legacy, jak se zásoby peněz honosně nazývaly, dosáhly neuvěřitelné výše 100 bilionů dolarů. Po druhé světové válce zdědil plukovník Volgin tajemství ukrytých peněz po svém otci. Po dramatických událostech, při kterých Volgin umírá, se větší polovina Philosophers Legacy dostává do USA. Lokace druhé poloviny je neznámá. V roce 1970 americká frakce The Philosophers mění název na The Patriots. Tato organizace následně spouští S3 program, který má zajistit usměrňování veřejného smýšlení. Součástí programu jsou i incidenty na Shadow Moses a Big Shellu. Konkrétní smysl těchto incidentů v projektu S3 stejně jako identita The Patriots

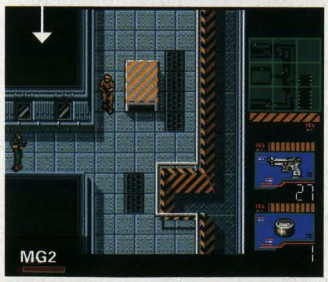
CESTA DO PRAVĚKU

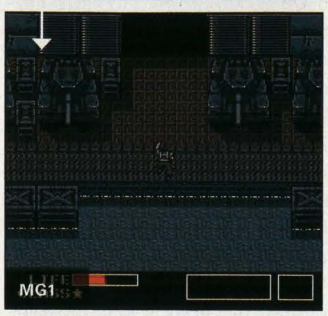
Jak se Metal Gear a Solid Snake během let vyvíjeli.

MGS 3

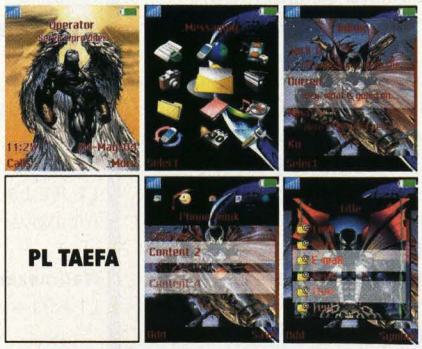
MGS 2

MGS


MG2


MG1

Schémata pro
SonyEricsson



PL TAEFA

PL TCSJA

PL TGBIA

PL TMBCA

PL TMWAA

PL TRCFA

PL TUBAA

PL TXECA

Jak dostat schémata do vašeho mobilu?

1. **Pošlete SMS s objednacím kódem na číslo 900 22 50 například pro "svíčku" pošlete PL TGBIA na 9002250.**
Pozor mezi PL a kód vložte mezeru.

2. **Ihned obdržíte SMS s wap odkazem pro stažení schématu. Klikněte na wap odkaz (případně zadejte adresu do wap prohlížeče) a soubor bude automaticky stažen do vašeho mobilu.**
Před objednáním se ujistěte, že máte správně nastaveno WAP připojení. Pokud si nejste jisti nastavením jednotlivých parametrů, obraťte se na svého operátora a vyžádejte si zaslání nastavovací SMS. Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů.

Stáhněte si některé ze schémat a zcela změňte vzhled svého telefonu! Služba je dostupná pro majitele telefonů SE K508i, K700i, K750i, F500i, J300, K500i, K600, S700i, S710, T226, T230, T238, T290i, T300, T306, T310, T312, T316, T610, T616, T618, T628, T630, T637, T68i, V800, Z1010, Z500, Z600, Z608, Z800. Jednotná cena: 50 Kč.

Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů.

Službu provozuje Expansion Group a.s. • Krajanská 338 • Praha 4 • infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00

Bratři v triku

DEVIL MAY CRY 3
Ke geniální akci DMC3 autoři bohužel zapomněli v manuálu poznamenat: „Pokud nejste herní masochisti, hrajte na easy". K možnosti hrát hru na easy (i tak je těžší než většina her na normal) se dostanete tak, že 3x zemřete, což, jak sami uznáte, není žádný problém.

Pokud máte ďábelskou náladu a chtěli byste zůstat proměněni v démona neomezeně dlouho, stačí jen dohrát hru na obtížnost Dante Must Die a obléknout si kostým Super Dante.

Dante se nám ve třetím díle pěkně vyšňořil. Ale nic není zadarmo.
Ke všem oblečkům se dostanete následovně:

Coatless Dante
stačí dohrát na easy nebo normal

Coatless DMC1 Dante
dokončete hru na obtížnost hard

DMC1 Dante
dokončete hru na obtížnost normal

Legendary Dark Knight
dokončete hru na obtížnost hard

Super Dante
prosekejte se obtížností Dante Must Die

Ovšem pokud máte pocit, že už na hard je hra příliš hardcore, můžete si pomoci jinak. Stačí v hlavním menu zmáčknout a držet L1, R1, L2, R2 a přitom kroutit levým analogem, dokud neuslyšíte „Devil May Cry". Dejte „New Game" a máte vše výše zmíněné a ještě něco navrch.

DYNASTY WARRIORS 5
Špatná zpráva na začátek, všechny magické orby můžete uvolnit jen na obtížnost hard.

Ice Orb
Mise: Battle of Guan Du-Yuan, **strana:** Shao, **úkol:** porazte velitele Cao Pi do 4 minut od začátku mise.

Light Orb
Mise: Battle of Wu Zhang Plains, **strana:** Shu, **úkol:** porazte důstojníky Xu Zhu, Cao Ren a Zhen Ji do 5 minut od začátku mise.

Fire Orb
Mise: Battle of Shi Shui Gate, **strana:** Allied forces, **úkol:** zlikvidujte 200 vojáků za dvě minuty.

Shadow Orb
Mise: Battle of Wu Zhan Plains, **strana:** Wei, **úkol:** porazte důstojníka Jiang Wei, zajistěte, aby Zhuge Liang prežil.

JUICED
Na cheatovací obrazovce zadejte PINT a získáte **všechny mašiny pro Arcade a Custom módy**.

GOD OF WAR
Jak získat pár Blood Orbs navíc: V prvním levelu, poté, co porazíte Hydru, se objevíte na lůžku. Stiskněte R2 a poté už následujete pokyny na obrazovce. Pokud splníte vše, co se po vás chce, získáte 5 orbů. Opakujte, jak dlouho budete chtít.

Orby navíc v levelu The Gates of the Athens
Poté, co se dostanete do Atén, vydejte se po schodech vzhůru. Jděte doleva a projděte bránou. Ares vás uvězní uvnitř. Cesta ven vede skrze paralýzu minotaura. Pokud ho ovšem zabijete, objeví se další a další a další a další. Jestliže je budete likvidovat jako na běžícím pásu, pěkně si namastíte kapsy. A orbů není nikdy dost...

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Zadávejte během hraní

Plné zdraví, brnění a 250 000 dolarů: R1, R2, L1, X, vlevo, dolů, vpravo, nahoru, vlevo, dolů, vpravo, nahoru

Zrychlení hry
trojúhelník, nahoru, vpravo, dolů, L2, L1, čtverec

Neomezeně střeliva
L1, R1, čtverec, R1, vlevo, R2, R1, vlevo, čtverec, dolů, L1, L1

Nekonečně zdraví
dolů, X, vpravo, vlevo, vpravo, R1, vpravo, dolů, nahoru, trojúhelník

Nikdy nebudete hladoví
čtverec, L2, R1, trojúhelník, nahoru, čtverec, L2, nahoru, X

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
Na konci každé mise dostanete lékárničku za každého přeživšího člena vašeho týmu.

Pro vstup do cheatového menu zmáčkněte Start a pak zadejte: R1+L1, kolečko, kolečko, doleva, trojúhelník, křížek. Záhy se objeví nápis: **zadejte cheat.**

Zabít Nemesis
dolů, L2, L1, nahoru, čtvereček

Získat dokumenty
nahoru, křížek, R2, R1, nahoru, čtvereček

Sebevražda
křížek, trojúhelník, kolečko, vpravo, trojúhelník, kolečko

Vypnout zpětný ráz
L2, R1, L2, L1, trojúhelník, trojúhelník

Skrýt HUD
kolečko, dolů, kolečko, nahoru, trojúhelník, kolečko

MX VS. ATV UNLEASHED
Všichni jezdci: WANNABE

Všechny stroje: LEADFOOT

1 000 000 bodů: BROKEASAJOKE
Všechno oblečení: WARDROBE

Odblokování všeho: TOOLAZY

MIDGNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Kódy zadávejte do Cheats v options menu

Králičí uši
getheadl

Všechna města v Arcade módu
crosscountry

Chrom
haveyouseenthisboy

Nezničitelnost
ontheroad

Všechna města
roadtrip

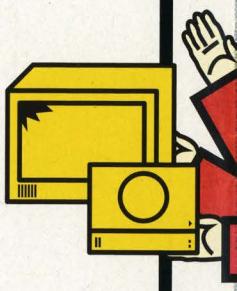
NARC
Kódy zadávejte během hraní

Všechny drogy
L1, R1, L3
(opakovaně)

Neomezeně střeliva
L1 + R1 + dolů

Nesmrtelnost
R1, L1, X
(opakovaně)

Všechny zbraně
L1, R1, R3
(opakovaně)



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2
Bonusy:

Obtížnost Hard
cena 2 000 bodů, dohrajte End of the Road

Obtížnost Very hard
cena 3 000 bodů, dohrajte všechny scénáře na obtížnost Hard

Obtížnost Nightmare
cena 10 000 bodů, dohrajte všechny scénáře na obtížnost Very hard

Obtížnost Infinity:
cena 50 000 bodů, dohrajte všechny scénáře na obtížnost Very hard

Galerie artworků 1:
cena 500 bodů, dokončete jakékoliv tři scénáře s Kevinem

Galerie artworků 2:
cena 1 000 bodů, dokončete jakékoliv tři scénáře s Kevinem

Náčrtky: cena 500 bodů, dokončete jakékoliv tři scénáře s Kevinem

Extra Battle A-1: cena 3 000 bodů, dokončete jakékoliv dva scénáře

Extra Battle A-2: cena 5 000 bodů, dokončete jakékoliv 4 scénáře

Extra Battle A-3: cena 10 000 bodů, dokončete Extra Battle A-2

Extra Battle B-1: cena 3 000 bodů, dokončete jakékoliv tři scénáře

Extra Battle B-2: cena 5 000 bodů, dokončete jakýchkoliv 5 scénářů

Extra Battle B-3: cena 10 000 bodů, dokončete Extra Battle

STAR WARS EPISODE III REVENGE OF THE SITH
Všechny bonusové mise
NARSHADDAA

Všechny duelové arény
TATIVEIV

Všichni duelisté
ZABRAK

Všechny schopnosti Síly
JAINA

Všechny koncept arty
AAYLASECURA

Všechny filmové klipy
COMLINK

Super sabre mód
SUPERSABRES

Nekonečně Síly
KAIBURR

Neomezeně zdraví
XUCPHRA

CHARAKTERY PRO DUELY
Hrabě Dooku
Dokončete misi 4.

Generál Grievous
Dokončete misi 9.

Mace Windu
Dokončete misi 10.

Cil Dralling
Dokončete misi 12.

Serra Keto
Dokončete misi 12.

Darth Vader
Dokončete misi 17.

Ben Kennobi
Dokončete misi 17.

BONUSOVÉ MISE:
The General´s Protectors
Dokončete misi 8.

Grievous on the Run
Dokončete misi 9.

Mustafar Lava Challenge
Dokončete misi 14.

Size Matters Not
Dokončete misi 15.

Hvězda smrti Epizoda IV
Dokončete misi 17.

ARÉNY:
Throne Room Main Chamber
Dokončete misi 4.

Throne Room Upper Balcony
Dokončete misi 4.

Utapau Sinkhole Control Room
Dokončete misi 9.

Utapau Sinkhole Landing Platform: Dokončete misi 9.

Palpatine´s Office
Dokončete misi 10.

Palpatine´s Office Docking Bay
Dokončete misi 10.

Temple Control Room
Dokončete misi 12.

Temple Outer Terezce
Dokončete misi 12.

Mustafar Balcony
Dokončete misi 16.

Mustafar Control Room
Dokončete misi 16.

Hvězda smrti Epizoda IV
Dokončete misi 17.

Mustafar Control Arm
Dokončete misi 17.

Mustafar Lava Platform
Dokončete misi 17

TEKKEN 5
POSTAVY
Anna Williams
Dohrajte 2x Story mód.

Baek
Dohrajte 3x Story mód.

Bruce Irvin
Dohrajte 4x Story mód.

Devil Jin
Bojujte ve 200 zápasech nebo dokončete mód Devil Within.

Eddy Gordo
Zakupte bonusový oblek pro Christie.

Ganryu
Dohrajte 7x rozdílnými postavami Story Battle nebo Time Attack.

Heihachi
Dohrajte 9x s rozdílnými postavami Story Battle nebo Time Attack.

Kuma
Dohrajte 6x s rozdílnými postavami Story Battle nebo Time Attack.

Mokujin
Dohrajte 8x s rozdílnými postavami Story Battle nebo Time Attack.

Roger Junior
Dohrajte Story Battle nebo Time Attack s libovolnou postavou.

Wang Jinrei
Dohrajte 5x s rozdílnými postavami Story Battle nebo Time Attack.

A TO SE VYPLATÍ...
Pokud prohrajete s AI, získáte velkou „0"

Za poražení oponenta nižší úrovně
800

Za poražení oponenta stejné úrovně
1 000

Každá další vyšší úroveň soupeře
plus 100

Za poražení soupeřů s titulem Conqueror, Tekken Lord, Warlord a Diety
plus 1 000

TO NEJLEPŠÍ Z JAVA HER

1. New York Nights - Život po americku a celý ČESKY! 89%

Sociální simulátory hýbou nejen světem počítačů a konzolí, ale už i mobilními telefony a New York Nights: Success in the City to jen dokazuje. Tato umožňuje simulaci „normálního" života na Manhattanu. Máte zde předplacené apartmá na 40 dní, během kterých musíte prokázat schopnost najít si přátele, zaměstnání, partnera... Pokud se vám to nepodaří, vracíte se zpět k rodičům na předměstí.

cena	80 Kč
pošli SMS ve tvaru	PL JRBFA
na telefonní číslo	900 22 40

© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and New York Nights: Success in the City are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

Podporované telefony: Alcatel OT556, OT556T, OT565, OT756 • **LG** C2200, C3320, F2300, Motorola C380, C385, C650, C651, E1000, E398, E550, E790, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V400, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Sagem** myC5-2, myC5-2T, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-4T, myX-7, myX5-2, myX5-2T • **Samsung** D500, D600, E310, E320, E330, E630, E700, E720, E800, E808, E810, E820, E880, X460, X640, Z130, Z300, Z500 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX25,GX30 • **Siemens** C60, C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CXV65, M55, M65, MC60, MT65, S55, S65, S65V, S66, SK65, SL55, SL65 • **Sony Ericsson** F500i, J300, K300, K500 K508I, K700, S700i, S710, T610, T616, T630, T637, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

2. Townsmen 2 Gold - Strategie v mobilu v češtině! 90%

Je to skoro neuvěřitelné, ale Townsmen 2 Gold, hra která se v našem TOPu umisťuje od minulého podzimu pravidelně v první desítce se pořád drží a nehodlá ustoupit do pozadí ani nyní. Svědčí to o jediném faktu, a to že se jedná o opravdu výjimečnou hru. Budování průmyslu a zemědělství, vedení válečných výprav a obchodování, vylepšování..., mimochodem trojka by se měla objevit koncem tohoto roku.

cena	80 Kč
pošli SMS ve tvaru	PL JGXEA
na telefonní číslo	900 22 40

Podporuje telefony: Alcatel 735i • **LG** G7050, G7100, U8110 • **Motorola** A1000, A835, A920, A925, C450, C550, C650, C975, E1000, E365, E398, E550, MPx200, T720, T720i, V180, V220, V3, V300, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975, V980 • **Nokia** 2600, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6000, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD • **Panasonic** X60 • **Samsung** C100, D410, E300, E330, E400, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P400, P510, S100, S300, V200, X100, X450, X460, X600, Z107, Sharp GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30, TM100 • **Siemens** A60, A65, C60, C65, CF62, CV65, CX65, CX70, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST55, ST60, SX1 • **Sony Ericsson** F500i, K500i K508i, K700i, K750i, P800, P900, P910i, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z600

3. Asphalt: Urban GT - Závody, jak mají být! 87%

Vůně spáleného benzínu a škvařících se pneumatik spojená s potem pravých chlapů. Přesně tohle sice Asphalt: Urban GT není, zato je to špičková hra. Adrenalinové závodění a honičky s policií v ulicích největších velkoměst společně s propracovaným systémem vydělávání peněz a odemykání nových tratí a aut nenechají klidné žádné srdce správného mobilního pařana. Jakmile jednou zkusíte, nepustí vás, dokud před vámi bude mít co skrývat.

cena	80 Kč
pošli SMS ve tvaru	PL JKKTA
na telefonní číslo	900 22 40

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and Asphalt: Urban GT are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are property of their respective owners. Audi – Audi, Audi logos, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Audi AG and are used under license by Gameloft. Ford Motor – Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors – General Motors Trademarks used under license to Gameloft. Lamborghini – The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini and Murciélago, Murciélago R-GT, and Gallardo are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. Lotus – Lotus Exige and associated logos, emblems and body designs are trade marks and/or other intellectual property of "Group Lotus plc" and are used under license by Gameloft. Nissan – Official Nissan Product. Nissan, Nissan 350Z, Nissan Skyline GT-R and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Gameloft. Saleen - Saleen® and Saleen® S7™, its vehicle model names and their proprietary designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to Gameloft. TVR – TVR, Sagaris and body designs are registered trademarks and/or intellectual property of TVR Engineering Limited and are used under license to Gameloft.

Podporuje telefony: Alcatel OT556, OT556T, OT565, OT756 • **LG** L1400 • **Motorola** C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E1050, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V975, V980 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6021, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Sagem** myC-4, myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-7, myX5-2, myX5-2T • **Samsung** D500, D600, E310, E320, E330, E630, E700, E730, E800, E800, E810, E820, E850, X460, X480, X640, Z105, Z107, Z130, Z300, Z500, ZM60, Sharp GX10, GX15, GX20, GX25, GX30, V902 • **Siemens** C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CX70, CXV65, M65, MT65, S65, S65V, S66, SL65 • **Sony Ericsson** F500i, K500, K700, S700i, S710, T610, T616, T630, T637, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

4. Block Breaker Deluxe - Legenda ožívá 84%

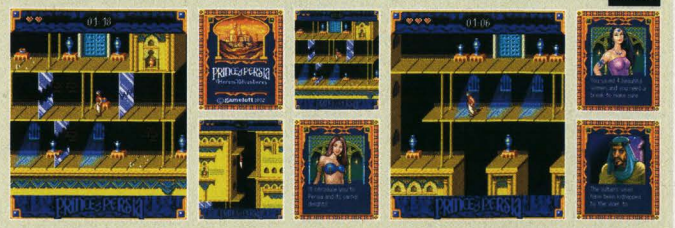
Cílem hry někdy taky známé jako Arkanoid je s plošinkou odrážet kuličku tak dlouho, dokud nerozbijete všechny kostky na ploše. Hra si vás získá zejména díky vysokému počtu úrovní a propracovanému systému bonusů. Hra Block Breaker Deluxe není jen pouhou kopií, je v mnohém vylepšená a rozšířená.
Nabízí jak propracovanou grafiku, tak i návykovou hratelnost. Zkrátka si ji hned zamilujete, to je naprosto bez diskuzí. Firma Gameloft totiž ví, jak na hráče a svoje ve triky se nebojí použít i v této hře.

cena	50 Kč
pošli SMS ve tvaru	PL JPNDA
na telefonní číslo	900 22 50

Podporuje telefony: Alcatel One Touch 556, 565, 756, LG C1100, C1200, C2200, L3100 • **Motorola** C380, C385, C650, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V620, V635, V80, V980 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6310i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Panasonic** X60 • **Sagem** my C4, C5-2, X5-2, X5-2T, V55, V65, V75, X4, X7, Samsung D500, E310, E330, E630, E700, E800, E810, E820, P510, X460, Sharp GX10, GX15, X20, X25, GX30 • **Siemens** C60, CX65, CX70, CXV65, M50, M55, M65, MC60, S55, S65, S65V, SK65, SL55, SX1 • **SonyEricsson** F500i, K500, K700, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft SA. Under license by Ubi Soft Entertainment SA. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner.

5. Prince of Persia - Harem Adventures 85%



Sultánovy manželky byly uneseny, to se vědělo široko daleko. Nikdo mu tak nemohl plnit jeho přání a touhy a to by mohlo být pro lid nebezpečné. Ale jak to již bývá, našel se jeden odvážlivec a rozhodl se zakročit. Oním odvážlivcem jste vy. Zahrajte si předělávku klasického Prince of Persia.

cena	50 Kč
pošli SMS ve tvaru	PL JLXRA
na telefonní číslo	900 22 50

Podporuje telefony: LG 5300i, 5400, 7100 • **Motorola** E398, E550, T720, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V620, V635, V80 • **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Samsung** E330, E630, E700, E800, E820, X460 • **Sharp** GX10, GX20, GX25, GX30 • **Siemens** M50, M55, MC60, S55, SL55 • **Sony Ericsson** T610, T630, Z600

© 2003 Gameloft. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft.

6. Duke Nukem Mobile - Pojďte se odreagovat 68%

Jmenuji se Duke. Duke Nukem. Na PC jsem byl ve 3D, pro mobily jsem si to švihnul do 2D. Jestli chceš taky pokosit veškerej šmejd z vesmíru, a že ho je fakt hodně, tak si na správný adrese. Shake it baby! Předělat Duka na mobil bylo zkrátka jen otázkou času. Teď je tu, takže hrajte, dokud bude buď jediný vetřelec dýchat náš vzduch.

cena	80 Kč
pošli SMS ve tvaru	PL JLGNA
na telefonní číslo	900 22 40

Podporované telefony: Motorola V300, V500, V600, C650 • **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230,6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Samsung** SGH E700 • **Sharp** GX-10, GX-20 • **Siemens** C55, M55, S55, C65, CX65, M65, S65 SX1 • **Sony Ericsson** T610, T630, K700i

7. CHESSMASTER

79%

Pro šachisty tu máme velmi vydařenou aplikaci od společnosti Gameloft. Tato hra je určena jak pro úplné začátečníky, tak i pokročilé hráče. Začátečníky asi nadchne možnost spousty nastavení a uživatelských změn týkajících se například vzhledu figurek a šachovnice. Pokročilé zase potěší celkem propracovaná "inteligence" a rychlost s jakou telefon odpovídá na hráčovy tahy.

cena	**50 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JBDCA**
na telefonní číslo	**900 22 50**

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Chessmaster is a registered trademark of Ubisoft in the US and/or other countries.

Podporuje telefony: Motorola E398, E550, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V80 • **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Sagem** my-C5-2, my-X5-2, my-V55, my-V65, my-V75, my-X4, my-X7 • **Samsung** E330, E630, E700, E800, E808, E820, X460 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX30 • **Siemens** C60, M65, MC60, S55, S65, SL55, SL65, SX1 • **Sony Ericsson** T610, T630, Z600

8. VANS SKATE & SLAM

87%

Simulátor ježdění na skateboardu, ve kterém musíte předvádět triky, abyste získali body pro postup do dalšího kola. Najdete zde úplně všechno, na co si správný skejťák vzpomene: otočky, loopy, grindy, jízdu po zábradlí a spoustu dalšího.

cena	**80 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JGTAA**
na telefonní číslo	**900 22 40**

Podporuje telefony: Alcatel OT556, OT556T, OT565, OT756 • **Motorola** C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E1050, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620,V635, V80, V872, V975, V980 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6680, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Sagem** myC-4, myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-7, myX5-2, myX5-2T • **Samsung** D500, E310, E320, E330, E630, E700, E800, E808, E810, E820, E850, X460, X480, X640, Z130 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30 • **Siemens** C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CXV65, M65, MT65, S65, S65V, S66, SK65, SL65 • **Sony Ericsson** F500i, J300, K300, K500, K700, S700i, S710, T610, T630, T637, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

9. MIGHT & MAGIC

88%

Povedený dungeon s prvky RPG, kde se procházíte rozsáhlým světem, zabíjíte monstra a plníte úkoly. Pro příznivce žánru zcela jednoznačně povinnost, opovrhnout tímto klenotem mezi mobilními RPG by ale neměl rozhodně nikdo. Dejte na nás a vyzkoušejte. Nebudete litovat.

cena	**80 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JMSTA**
na telefonní číslo	**900 22 40**

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Podporuje telefony: Alcatel OT556, OT556T, OT565, OT756 • **LG** C1100, C1200, C2200, C3300, C3310, C3320, F2100, F2300, F2250T, L1400, L3100 • **Motorola** C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E1050, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V872, V975, V980 • **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6021, 6100, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Panasonic** X700 • **Sagem** myC-4, myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-4T, myX-7, myX5-2, myX5-2T • **Samsung** D500, D600, E310, E320, E810, E850, X480, X640, Z130, Z300, Z500 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30, Siemens A65, C60, C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CX70, CXV65, M55, M65, MC60, MT65, S55, S65, S65V, S66, SK65, SL65 • **Sony Ericsson** F500i, J300, K300, K500, K700, S700i, S710, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

10. SEXY POKER 2004

73%

Trocha erotiky neškodí! Hrajete poker? Teď si ho můžete zahrát proti krásným dívkám. Hra obsahuje funkci Galerie, která zobrazuje všechny dívky. Vy si je můžete svléknout pouhým stisknutím klávesy až do oděvu, který měly na sobě, když jste skončili hru. Dobrý důvod, proč hrát a vyhrát!

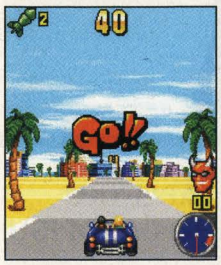
cena	**50 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JXRSA**
na telefonní číslo	**900 22 50**

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

Podporuje telefony: Motorola C380, C385, C650, C651, E398, E550, V500, V525, V550, V600, V80, V980 • **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage QD • **Panasonic** X60 • **Sagem** my-C5-2, X5-2, V55, V65, V75, X4, X7 • **Samsung** SGH E330, E630, E700, E800, E808, E820, X460 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX30 • **Siemens** M55, MC60, S55 • **Sony Ericsson** K700, T610, T630, Z1010, Z600

11. SPEED DEVILS

75%



Máte rádi závodní hry? Pak vás jistě zaujme tato ne jen tak ledajaká kvalitní hra. Závodíte převážně na čas, ale nejste na silnici zdaleka sami. Co chvíli dojedete cizí auto, které se vás mnohdy snaží vytlačit ze silnice. Nedejte se a oplaťte mu stejnou mincí!

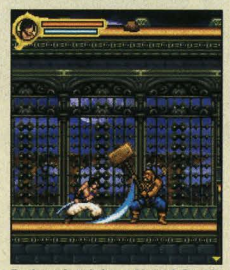
cena	**50 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JRGFA**
na telefonní číslo	**900 22 50**

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Speed Devils is a registered trademark of Ubisoft Inc.

Podporuje telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage QD0 • **Sagem** my-X5-2, V55, V65, V75, X70 • **Siemens** C55, C60, M50, M55, MC60, S55, SL55

12. PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

85%



Písky času je druhé pokračování příhod perského prince a lze říci, že je minimálně stejně tak dobré jako to třetí. Pokud jste tedy trojku dohráli a toužíte po další kvalitní zábavě, pak bez obav sáhněte po Prince of Persia: The Sands of Time.

cena	**80 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JLEMA**
na telefonní číslo	**900 22 40**

© 2003 Gameloft. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft.

Podporuje telefony: Alcatel One Touch 735i • **Motorola** C380, C385, C650, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V620, V635, V80 • **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Panasonic** X200, X400, X60 • **Sagem** my C5-2, X5-2, X5-2T, V55, V65, V75, X4, X7 • **Samsung** E330, E630, E700, E710, E800, E820, X450, X460 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30 • **Siemens** C65, C65V, CT65, CX65, CXV65, M65, S65, S65V, SK65, SL65 • **Sony Ericsson** F500i, K500, K700, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600

13. SIBERIAN STRIKE - I. EPIZODA

86%

Bojujte proti společnosti STALINKA Corp., která se snaží zneužít genetické inženýrství ve vojenské oblasti. Jde o velmi radikální komunistickou organizaci, v jejímž čele stojí Stalin-Bot, kříženec člověka a robota, který vznikl z vesmírné stanice a Stalina. Zní to ujetě? Ono to ujeté je, ale hraje se to naprosto parádně.

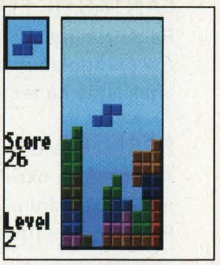
cena	**50 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JLIIA**
na telefonní číslo	**900 22 50**

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Siberian Strike are registered trademarks of Gameloft S.A.

Podporuje telefony: Motorola C380, C385, C650, C651, E398, E550, T720, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V80, V980 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7650, N-Gage QD • **Sagem** my-X5-2, V55, V65, V75, X7 • **Samsung** SGH E310, E330, E630, E700, E710, E800, E808, E810, E820, X450, X460 • **Sharp** GX10, GX15 • **Siemens** C60, M50, M55, MC60, S55, SL55 • **Sony Ericsson** K700, T610, T630, Z1010, Z600

14. YOPTRIS

71%



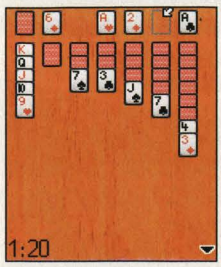
Klasika ala Tetris, kde musíte skládat dohromady padající útvary tak, aby vytvořily řady, které následně zmizí. Jeho zpracování pro mobily se jmenuje Yoptris a rozhodně jeho nákupem neprohloupíte.

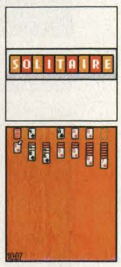
cena	**30 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**YOP JCGXA**
na telefonní číslo	**900 22 30**

Podporuje všechny telefony s javou

15. SOLITAIRE

87%





Kdo by neznal Solitare, klasickou karetní hru pro jednoho, v níž musíte tvořit řady karet se snižujícím se číslem a střídajícími se barvami. Solitaire přináší zpracování pro mobilní telefony s jednoduchým vzhledem a příjemnou cenou.

cena	**30 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JRABA**
na telefonní číslo	**900 22 30**

Podporuje telefony: Všechny telefony s Javou a s barevným displejem

16. 2004 REAL FOOTBALL

75%

Liga mistrů sice už dávno skočila, ale určitě se tady pořád najdou tací, kteří nepohrdnou možností zahrát si kvalitní fotbal kdykoli a kdekoli je napadne. 2004 Real Football je v současnosti asi nejlepším fotbálkem pro mobily, překoná ho pravděpodobně až jeho nástupce přídomkem 2005.

cena	**80 Kč**
pošli SMS ve tvaru	**PL JHAFA**
na telefonní číslo	**900 22 40**

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and 2004 Real Football are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

Podporuje telefony: Alcatel One Touch 556, 565, 756 • **Motorola** C380, C385, C650, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V600, V620, V635, V80 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Panasonic** X60 • **Sagem** my C5-2, X5-2, V55, V65, V75, X4, X7 • **Sharp** GX10, GX20, GX25, GX30 • **Sony Ericsson** F500i, K500, T610, T630, Z500, Z600

PlayOff – Módní policie

Módní analfabeti z řad redaktorů PlayOn hodnotí styl herních celebrit.

Kratos
(God of War)
Holohlavý bojovník zvolil neobvyklý a nápadný model. Zvědavé pohledy pak přitahuje tetování, na kterém se musely oddělat nejméně tři tetovací strojky. Kostýmu jasně dominuje hlava Hydry, ze které jakožto bravurního doplňku jsme doopravdy zkameněli.

Dante
(Devil May Cry)
Červená je sice již nějakou dobu pasé, ale zase nemůžeme říci, že v ní Dante není šik. Hlavně se nám zamlouvá kombinace vypulírovaných holínek, zbraní Ebony a Ivory a meče Rebellion na zádech, díky kterým budí respekt.

Snake
(Metal Gear Solid 3)
Snake sází na klasiku. Musíme přiznat, že málokomu sednou armádní motivy tak jako jemu. Musíme ocenit práci s detaily jako pás na granáty, kudla na noze a doopravdy epesní šátek na čele. Ačkoliv by mnohý z nás s tímto modelem ztroskotal, Snake si s ním vážně vyhrál.

Heather
(Silent Hill 3)
Jasně neprozřetelný výběr bílé vesty, na kterou se okamžitě chytne všechen sajrajt a to ani nemusíme mlátit zombíky v survival hororech. Špatnou volbu nezachrání ani dobrá souhra: oranžové tričko - potítka - proužek holínek.

Nina
(Tekken 5)
Praktické a sexy. Ačkoliv Nině kombinéza zakrývá většinu těla, sexy odkrytí pánve jistě dokáže zaměstnat každého jejího protivníka. Když k tomu přidáme nevinně působící vlasy do culíku, nemůžeme z Niny spustit oči. Bravo!

Pokračování příště...

ANEB ODHALUJEME ZÁPLETKU DALŠÍ EPIZODY NAŠEHO ČASOPISU.

Ačkoliv se nám herní sucho ukáže v celé své kráse, nebude ani další číslo PlayOn nějak vyschlé. Menší porci recenzí vám totiž vynahradíme několika doopravdy nadupanými preview. Jinak samozřejmě můžete čekat další informace kolem PlayStation 3, PSP nebo ponoření se v tématu Do hloubky.

Pípšou

WRC: RALLY EVOLUTION
Připravte se na podrobný průjezd zablácenými erzatami v podání nového WRC. Můžeme vám říci, že slovo Evolution nebude v názvu náhodou...

FINAL FANTASY XII
Své místo v příštím čísle bude mít také toto očekávané RPG. Sice je jeho datum vydání v Evropě ještě za humny, ale ani to nám nezabrání přinést vám komplexní pohled na další díl této ságy.

SSX ON TOUR
V horkých letních dnech si budete jistě potřebovat zchladit mysl. Co jiného by vám k tomu mělo pomoc než článek o sněžném dovádění v hlubokém prašanu.

Recenze

FANTASTIC FOUR
Recenzím by měla dominovat jasně Fantastická 4. Film má předpoklady být správným letním blockbusterem, a tak jsme na tento herní titul velice zvědaví.

FORMULA ONE 2005
Ani aféra na okruhu Indianapolis při Grand Prix USA nám nezabrání přinést vám čerstvý přírůstek do stáje Formula One titulů.

BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER!
Všichni milovníci kamionů a náklaďáku se také mohou těšit na recenzi druhého dílu. Také spolu s námi mohou doufat, že bude lepší než ten předchozí.

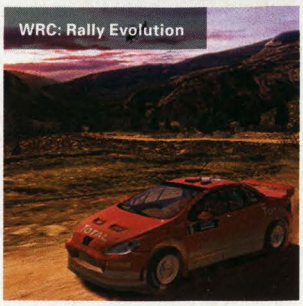
Dopisy

Veškeré své dotazy, nadávky a gratulace můžete směrovat na email tomu určený – dopisy@playon.cz. Od příštího čísla totiž rozjedeme plnohodnotnou listárnu, kde vaše nejzajímavější názory otiskneme a jednoho šťastlivce dokonce odměníme naším předplatným.

PŘÍŠTÍ PLAYON VYCHÁZÍ 1. SRPNA 2005

Final Fantasy XII

Fantastic Four


WRC: Rally Evolution

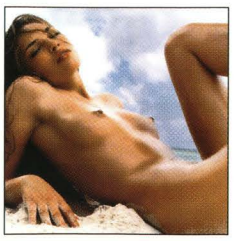
sexy

PL NCUTA

Nejtvrdší střelu ze všech hráček má Jana Klapzubová. Stojí 6. zleva.

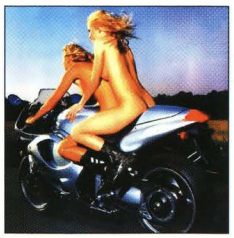
PL NGSJA

PL NNZDA

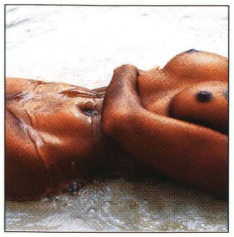


PL NLIPA

PL NCITA



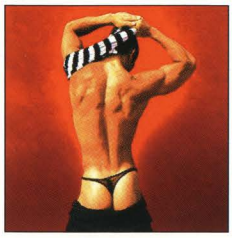
PL NJYLA



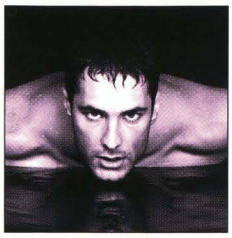
PL NKSEA

PL NXYBA

PL NKCYA

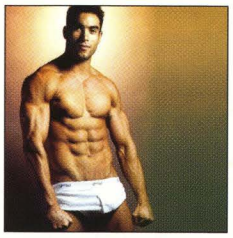


PL NSESA

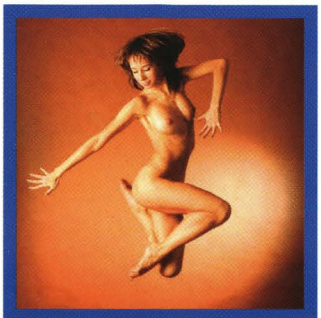


PL NGRIA

PL NJCPA

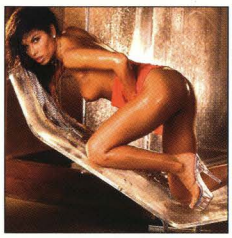


PL NUGEA



PL NENWA

Jak báječné!
Já na to mám! Jen poskočím …



PL NMPMA

PL NMFZA

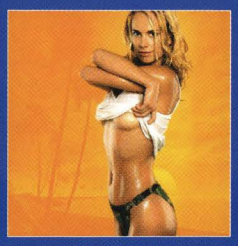
PL NKNZA

PL NPWXA

fun

PL BIEMA

PL BIAGA



PL BISCA

PL BGHKA

PL BXYNA

PL BLMLA

PL BJMDA

PL BHLLA

PL BHBCA

Určitě se mnou budete souhlasit, že pád do mraveniště dokáže letní podvečer v lese řádně oživit.

PL BIDPA

PL BXFZA

PL BKPGA

PL BEFIA

PL BMSTA

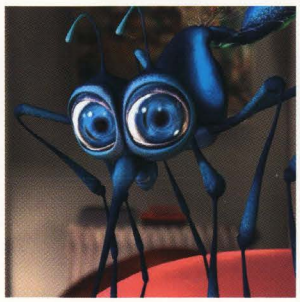
Službu provozuje Expansion Group a.s. • Krajanská 338 • Praha 4 • infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00

Pro objednání pošlete kód pozadí na telefonní číslo 900 22 30.
Více informací najdete na straně 2. Cena barevných pozadí 30 Kč.

mix

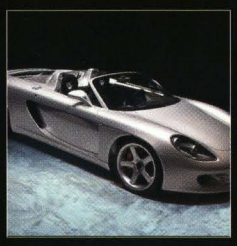
PL BHHUA
Stejně mě nedostaneš!

PL BGUYA
V keříku už není místo pro nikoho. Máš smůlu.



PL BIAAA
Letošní léto chystá řadu zábavných překvapení. Třeba takovéhle miloučké komáry.

PL BDCFA
Zítra ti ukážu druhou půlku.



PL BIDLA

PL BMYTA

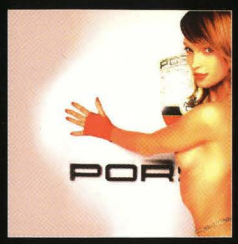
PL BYIKA

PL BJKAA

PL BGMSA

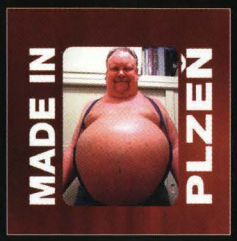
PL BAUXA

PL BNANA

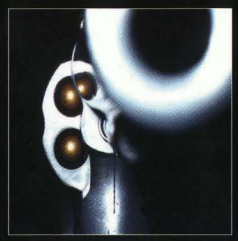


PL BGRJA

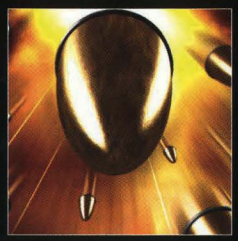
PL BEABA



PL BXSHA



PL BKRSA



PL BKMDA

PL BEZCA

PL BDXEA

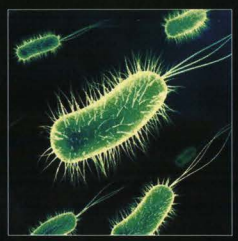
PL BALIA

PL BBZHA

PL BLHLA

PL BJHUA

PL BGIUA



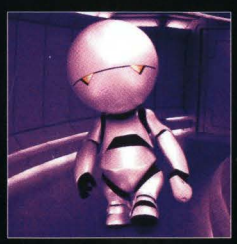
PL BAYNA

PL BINBA

PL BJEKA

PL BEYNA

PL BKASA



PL BWYRA

PL BIFCA

PL BXNPA

PL BKLGA